

AMIGA, PC, ST, CONSOLES

200 PIN'S
ATARI
A GAGNER



GÉNÉRATION X

DANS CE
NUMERO :

POPULOUS 2



ROBOCOP 3



ROBOCOD



CONAN THE CIMMERIAN

EXCLUSIF :
DU NOUVEAU
POUR LA LYNX !

80 TESTS !
5 CONCOURS
C'EST NOEL !

(PILOTÉ PAR VOUS-MÊME UNE FÉRIÈRE)

BAT2

LE PROCHAIN
BULLFROG !

AGONY - LEANDER :
LES NOUVEAUX
PSYGNOSIS !

M 4661 - 90 - 25.00 F



VOUS AVEZ TOUJOURS REVE

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY



WRESTLE



OCEAN VOUS OFFRE CIT

AMSTRAD
ATARI ST • CBM AMIGA
AMSTRAD/IBM PC & COMPATIBLES



VE DEVENIR UNE SUPERSTAR?



C'EST LA CHANCE UNIQUE!!!



OCEAN SOFTWARE LTD.,
25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS.
TEL: 47663326 FAX: 42279573

ACCOMPLI PAR MARC DE 54 SIMPSON AVEC L'AUTORISATION D'OCEAN ENTERTAINMENT INC.
 THE SIMPSONS™ B.L. © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

QUARANTE OISEAUX ET FEU A VOLONTE!

S'il existe un appareil militaire moderne qui ne figure pas dans *Birds of Prey*TM, c'est qu'il ne vaut sans doute pas la peine d'être piloté!

Que vous choisissiez d'être un pilote américain ou soviétique, d'être aux commandes d'un jet de combat ou d'un bombardier, avec



Birds of Prey, vous pourrez tout faire.

Chaque sorte de missions est différente, allant de la reconnaissance aérienne à l'interception d'un raid de bombardement, en passant par le largage d'un bataillon de parachutistes, et toutes sont évolutives; les possibilités sont donc illimitées.

La puissance militaire mise à votre disposition est des plus vastes, en tout 40 types d'avion, parmi lesquels le F-117A Stealth Fighter, le Tornado F Mk.3, le BAC Harrier Gr Mk.3 et le Mig-29 Fulcrum.

Quel que soit l'appareil sélectionné, vous serez ébloui par l'effrayante précision de la simulation plus vraie que nature des techniques de combat d'aujourd'hui.

Et quelle que soit votre mission, vous vous envolerez vers un environnement réaliste, où l'action est menée à un rythme effréné à terre comme en mer.

Toutefois, avant de décoller, il vous faudra identifier les positions ennemies et mettre au point des stratégies vous permettant de les anéantir. Vous serez alors en mesure d'armer votre appareil d'un arsenal d'une technicité effrayante.

Une fois dans les airs, des programmes mathématiques complexes calculeront les limites optimales que vous pourrez atteindre avec votre type d'appareil, en fonction de son poids, de sa charge utile et des lois de l'aérodynamique.

Après quatre années d'effort, Argonaut Software a conçu ce que *Jes* San décrit comme étant "le plus réaliste et le plus dynamique des mondes jamais créés".

Envolez-vous!



ARGONAUT
Software Ltd.





ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-19 Station Rd, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Tél (44) 753 549442, Fax (44) 753 546672

Ultima VII

THE BLACK GATE™

LA PLUS IMPORTANTE SAGA DES JEUX DE RÔLE ET D'AVENTURE DE TOUTS
LES TEMPS S'EMBARQUE DANS UNE TOUTE NOUVELLE DIMENSION.

Ultima VII fait un formidable 1-2-3 en vous faisant découvrir l'ultime génération des PC, la machine des Ultima's dévoilée dans l'univers des jeux vidéo, avec un environnement graphique VGA, plein écran, supportant une résolution de 640x480 pixels, des flux de données pour l'animation interactive, un monde d'une grande beauté, une belle musique et un jeu de rôle inédit.

Suivez la passion de cette ultime, héroïque quête, découvrez la vie des personnages, améliorez leurs capacités, leurs mouvements et posez définitivement le fondement de votre empire.



Disponible sur:

IBM PC et 100% compatibles 386 SX, 386 ou 486

Disque dur, haute densité, 5, 25" ou 3.5"

2MB de mémoire

Moniteur couleur VGA/MCGA

Clavier et/ou souris

Carte sonos* AdLib, Roland MT32/J, PC2, CM63 ou équivalent

*nécessaire pour les voix et le 3D Real

ORIGIN™
We create worlds.

LINEA 97 - 57 rue de la République
93011 WINTHILL 9750 - 93, FRANCE
Tél: (1) 4 - 57 15 52
Fax: (1) 4 - 57 27 41

distributed by
WINTHILL
INTERNATIONAL

GÉNÉRATION 4

SENSATIONNEL !

Dans le prochain numéro, une disquette avec un vrai jeu complet sur ST (GP 500 CC) et sur PC (Catscomb), plus un jeu surprise sur Amiga disponible par correspondance, et SAPRISTI le logiciel de téléchargement sur ST.

NOUVEAU !

LA K7 VHS
de Generation 4
Tous les meilleurs
jeux vidéo.

(voir page 12)

GIGA

Deux fois par mois
dans G4, Génération 4
présente les jeux
en direct à la télé

(voir rubrique Report)

GEN4 MAGAZINE SYNTHESE SCHWABACH

KRONKA

LE 3454-6344



POURQUOI EST IMPOSSIBLE
CHASSER DE KRONKA, ET
C. POUR L'UNIQUE DE TENERA
C'EST LA...

POUR LES LETTRES AVEC UN

LE MAU... L'ÉTATMENT
DE TOUTES LES MAU...
MAU... L'ÉTATMENT
DE TOUTES LES MAU...



FUADH EST
L'UNIQUEMENT
BOULEVARD ENCE
DE KRONKA... HÉROÏNE
C'EST L'UNIQUEMENT...

LIBÉRIE EST LE DONTAIR
DE KRONKA...

T L'UNIQUE EST LE SAPHIR...
DEUT VOU... L'ÉTATMENT
DE TOUTES LES MAU...

AVEC L'UNIQUEMENT DE...
GÉNÉRATION 4...
Film... 1988... 90...

LE CLUB

Vous n'êtes pas encore
membre du Club Gen4.
Dépêchez-vous de profiter
de ses avantages.

(voir page 10)

LE SERVEUR

3615 GEN4

De nombreux cadeaux à
gagner en décembre sur 3615
GEN4.

(voir page 10)

ABONNEMENT

- Pour obtenir la super compilation Sim City/Populous
- Pour éviter les hausses de prix (disquette...)
- Pour ne rater aucun numéro

(voir page 10)

EDITO

Point de long discours, ce der-
nier numéro de Génération 4 parle
de lui même !
En plus de cela, toute l'équipe de
Génération 4 a concocté pour
vous tout plein de bonnes
choses afin de vous éclater pen-
dant les fêtes de fin d'année.
Surtout profitez-en bien et bon
Noël !

La Rédaction.

LES P.A.T.

Des centaines de petites
annonces technologiques
Micro, Vidéo, High Tech,
Hifi, Photo, Jeux,
Bureautiques, Consoles,
Ordinateurs, Echanges,
Musiques.

Achat / Vente.
Annonces Gratuites.

(voir page 64)

CHOISIR SES JEUX/CADEAUX DE NOEL

Le hors série de Génération 4 et Jouer A Tout.

(voir page 10)

OXYGEN

Le cinéma, la BD, la Musique,
les Livres, la Télé, la Vidéo...
C'est chaque mois dans OXYGEN.

(voir page 64 et 65)

ST MAG

Une disquette bourrée de
logiciels dans ST Magazine
+ un Dossier Musique.

(voir page 54)

DP MAG

Plan de logiciels bon marché
des domaines publics sur ST, Amiga,
PC et Mac sur vos machines.

(voir page 76)



ATARI LYNX : LE JEU VIDEO A

Tout nouveau, tout beau et déjà

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique. Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 24 jeux passionnants au catalogue.

En couleur et avec un son stéréo qui chahute.

Jouez avec vos amis:

le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



AIT UN BOND PRODIGIEUX!

24 jeux disponibles. En couleur.

JEUX
250F

**nouveautés
octobre 91**



NINJA GAIDEN
Accorde qu'on s'offre "Ninja Gaiden" en retrouvant les quatuor-ze plus redoutables de la série. Sur ton passage, sculptera les ennemis et les bonus. Ils te seront utiles contre les monstres de fin de niveaux.



WARBIRDS
Affronte le Suroi Rouge et les autres en de la première guerre mondiale sur ce spectacle à l'air de jeu de tir. Ajoute les bonus, décode les secrets.



PAC LAND
Une fois de plus, Pac-Man se lance dans une aventure. Cette fois-ci, il va te faire découvrir les secrets de la série. Pac-Man est de retour, et il te fera découvrir les secrets de la série.



BLOCK OUT
Le jeu de stratégie le plus intéressant de la série. Block Out est un jeu de stratégie qui te fera découvrir les secrets de la série.



APE
Ape est un jeu de tir à la première personne. Ape est un jeu de tir à la première personne. Ape est un jeu de tir à la première personne.

**A découvrir
bientôt!**

TURBO SUB
CHEQUERED FLAG
HARD DRIVIN
STUN RUNNER
SCRAFTYARD DOG
HILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE
VICKING CHILD

BLUE LIGHTNING
Blue Lightning est un jeu de tir à la première personne. Blue Lightning est un jeu de tir à la première personne.

GAUNTLET
Gauntlet est un jeu de tir à la première personne. Gauntlet est un jeu de tir à la première personne.

MR. PAC MAN
Mr. Pac Man est un jeu de tir à la première personne. Mr. Pac Man est un jeu de tir à la première personne.

ROAD BLASTERS
Road Blasters est un jeu de tir à la première personne. Road Blasters est un jeu de tir à la première personne.

RYGGA
Rygga est un jeu de tir à la première personne. Rygga est un jeu de tir à la première personne.

SLIME WORLD
Slime World est un jeu de tir à la première personne. Slime World est un jeu de tir à la première personne.

ZARU'N MAGNIFY
Zaru'n Magnify est un jeu de tir à la première personne. Zaru'n Magnify est un jeu de tir à la première personne.

ELECTROBOOP
Electroboop est un jeu de tir à la première personne. Electroboop est un jeu de tir à la première personne.

CHIP'S CHALLENGE
Chip's Challenge est un jeu de tir à la première personne. Chip's Challenge est un jeu de tir à la première personne.

GUNS OF ZINBOCCAN
Guns of Zinboccan est un jeu de tir à la première personne. Guns of Zinboccan est un jeu de tir à la première personne.

PAPER BOY
Paper Boy est un jeu de tir à la première personne. Paper Boy est un jeu de tir à la première personne.

ROBO SQUASH
Robo Squash est un jeu de tir à la première personne. Robo Squash est un jeu de tir à la première personne.

SHANGAI
Shangai est un jeu de tir à la première personne. Shangai est un jeu de tir à la première personne.

XENOPHOPE
Xenophope est un jeu de tir à la première personne. Xenophope est un jeu de tir à la première personne.

KLAX
Klax est un jeu de tir à la première personne. Klax est un jeu de tir à la première personne.

RAMPAGE
Rampage est un jeu de tir à la première personne. Rampage est un jeu de tir à la première personne.

LYNX 790^F ATC

ATARI

SOMMAIRE

7 EDITO

10 Sommaire

13 MAGAZINE

- 13 Le Club GEN 4
- 16 Petites Annonces
- 18 L'Aventurier Fou
- 24 Le Bidouilleur Malade
- 31 La Boutique
- 36 Sous les Arcades
- 46 Concours Grand Prix
- 48 News
- 56 Concours Mega-Lo-Mania
- 65 Concours Hero Quest
- 74 Courrier des Lecteurs

77 MICRO

- 77 Tests
- 180 Previews

197 CONSOLES

- 197 Tests CoregrafX
- 200 Concours Sodipeng
- 204 Tests Megadrive
- 213 Test Super Famicom
- 214 Test Neo Geo
- 216 Tests Lynx
- 218 Concours Lynx
- 220 Tests Gameboy
- 221 Nippon News

Génération 4 :
19 rue Hegésippe Moreau, 75018 PARIS
Téléphone : 19 33 (1) 45 22 36 80
Fax : 19 33 (1) 45 22 70 31

Directeur de la publication :
Godefroy Guichet
Rédacteur en Chef : Stéphane Lavocat
Rédacteurs en Chef Adjoint :
Frank Lassere, Didier Lefebvre
Secrétaire de Rédaction :
Françoise Germain
Publié par : Antoine Hamel

19, rue Hegésippe Moreau 75018 PARIS
Téléphone : 19 33 (1) 45 22 36 80
Fax : 19 33 (1) 45 22 70 31
Service Télématique 3615 GEN4 :
Jacques Caron

Comité de Rédaction : Tristan Lathière,
Christophe Ross, Philippe Querleu,
Jean Delouis, Sophie Dumas
Directeur Artistique : Hervé Hocher
Illustrateur : Olivier Frost
Opérateurs PAD :
Séverine Droix-Besnard, Marie Faureau,
Nicole Gardin, François Hubert,
Jean Mathis, Marie Prost
Administratif : Christelle Moutis
Comptabilité : Josiane Kerandol,
Charles Corvalet

Gestion commerciale : Christelle Moutis,
Claudine Vann
Secrétariat Général : Anna-K. Denoble
Service Abonnement Génération 4 :
36, rue de Picpus 75012 PARIS
Téléphone : (1) 43 42 00 80
Chargé du Club GEN4 : Mohamed
Jerôme Cassus Fomere, de La Petite
Gazette des Rings
Service des Ventes : Olivier Le Petit
Photogravure : GYA (PARIS)
Impression : SIMA (TORCY)

Génération 4 est une publication Presa-
mega, SARL de presse au capital de 2000
francs et dont le siège social se situe au
210, rue du Faubourg Saint-Martin,
75013 PARIS. La copie et la traduction,
même partielle, de nos textes et docu-
ments est formellement interdite sans notre
autorisation. L'envoi de lettres, photos,
photos ou documents implique l'accepta-
tion par l'auteur de leur libre publication
dans le journal. Documents non retournés.

Dépôt légal : Quatrième trimestre 91.
Membre inactif CJD
Commission paritaire : 66731
ISSN : 0967-870X



INDEX

INDEX DES ANNONCEURS

AGE 19 CENTURY SORT	75
AGE HARVEST	191
ALLIANCE INFORMATION	143
AMBL	199-191
ARCADE	199
ASIAN FRANCHISE	8-4
CARTEL VISION	29-173
CELEBRATIONS FRANCHISE	30
COMPUTERS/3D GAMES	44-45
DELPHINE SOFTWARE	37
DIGITAL ACCESS	803
DOWNR	183
DYNASTIE COMPUTER	79
EMPIRE DU DOULAIN	191
ELECTION	20-5
ELECTRONIC ARTS	4-9-49-65-79
EMPIRE SOFTWARE	15-35-109-148
EMPEROR SOFTWARE	43
FBI	193
FURIE GLACIAL	191
FWAC LOGICBL	803
FURNATURE	48
GAMES	83
GENIUS SOFTWARE	191
GENERAL VIDEO	134-135
GRIMM	161-163
IM	113 - 135
IMPOSSIBLE	41-53-68
JESICO	177
JIVE	33
JONASLEC	15-8
LES P.A.T.	16
LOGICBL ET SERVICES	139
LOREL	49-73-78-153
MR	197
MUSLAND	71
NEURO GAMES	133
NEURON	21
NEUROPROSE	57-116-167
NEURO SWIFT	45
NEURO VIDEO	116
NEURISCAPE	4-47
NEW! FICHIER PUBLIC	62
OCIO	5-3-45-110-187
ORPHONS	15-19-61-83-85
	85-89
SEQUENCE NEWS	47
SCIENCE & VS JUNKIE	1-13
SENALES	141
SCOPING	199-199-22
SHOOT BURSTION	23
SHOOT	39-43-61-83-84-85
	94-104-109-116
	108-124-125-149
	127-129-162-171
	175-179-193-194
	197-203
UTARA	167
UTARA GAMES	810-811
US GOLF	167

INDEX DES TESTS

10 BLOODS	1254
AGRIANALTHE	1491
ADVENTURE TENTS	1718
AGONY	1731
AJUNT FRIEND	1732
BARBARIAN	1801
BARO'S TAILS CONSTRUCTION SET	1840
B.A.T.F.	1851
CIVILIZATION	1771
COHAM THE CHAMBERMAN	1739
CONQUEST OF THE LONGKOW	89
DOUBLE DRAGON'S	185
ELFINA - LE JEU D'AMOUR	185
PHAL BLOW	185
GRAND PECK	1208
HEART OF CHINA	1114
LAGAR	1946
LAHSEH	1946
HOBGOLDS II	1738
HO JONES' LAND	1411
HOKU II	84
PETITGOT	141
POPULACE II	197
ROBOCOPS	1734
ROBOCOP II	1735
RUGBY THE HORDED CUP	176
SHASHI TV	1546
SOHA SU SU	1741
STRIKE FLUTY	148
SUPPER SPACE INVASION	158
THE GAMES - WHITE CHALLENGE	142
THE GACTN	73
THINK CROSS	83
THE SPORTS BASKETBALL	180
WACH FOR THE SAILS	145
WINDING PEACEURE	144
WINDRANCE OF ESCABUR	162
SHIRRL, SUGAR-HS SKILL, TURN IT	108
SHITTL, CRASH TIME	159
SHAGHIN, DASH BEMER	154
CASTLE OF DR. BRADY	173
NOTES OF LAMEY TACTS	174
SPACE - 1888, MADIC, GORRILL	176
WHS DEXA ULTIMATE FOOTBALL	176
HO GREATER SUGRY, PORT APACHE	173
DRAGON 1880	CONGRATIN
PI	CONGRATIN
POPULACE	CONGRATIN
SHINJOCK HOLMES	CONGRATIN
DRYS CRACK	ANGLACRPE
SATAL REHEND	ANGLACRPE
SARDIS	ANGLACRPE
KLAK, PAGAAMBA	ANGLACRPE
THE SHARDONAL	ANGLACRPE
VONDERBERRY'S	ANGLACRPE
SUPER ICE	SFE
SUPER LEAGUE BASEBALL	NSD 680
YOUNGHE GOLF, 18400	
TOURNAMENT CRYSTALL, EYKOTS ENW	174
ACROBAT, RUBBER SAYER,	
SHAFAT SANGEL, STEADY-BAYN	SHAFATIN

FORZOS-163



TECHNOLOGIE LA PLUS AVANCEE

Basé sur le célèbre jeu du Game Designer's Workshop, ce jeu de rôle associe la Science-Fiction classique à l'Histoire réelle.

SPACE 1889: Découvrez un Système Solaire vu et corrigé d'après les théories scientifiques du XIX^e siècle et l'imagination fertile d'écrivains comme Jules Verne, A. Conan Doyle et H. G. Wells.

EXPLOIATION INTERPLANETAIRE

• Valser les canaux de Mars et marchander avec des Martiens belliqueux; explorer les marais de Venus; voyager à travers les mystérieuses grottes souterraines de la Lune. Même la Terre est pleine d'énormes incanans...

• Une authentique carte astronomique illustre fidèlement toutes les planètes et étoiles du Système Solaire. Regardez les constellations et évoluez dans l'Espace.

DIPLOMATIE

• Déjouez les plans de conspirateurs alienés, corrompus, d'une secte intégriste martienne et armerez vos capacités face à l'intelligence redoutable d'une société extra-terrestre évoluée...

AVENTURE HISTORIQUE

• Plus de 100 endroits à explorer sur Terre, tous reproduits fidèlement d'après la réalité historique, avec de nombreux détails fascinants! Découvrez des villes comme Londres, San Francisco sous un autre angle et aventurez-vous en Extrême-Orient ou dans la Vallée des Rois.

ARMEMENT

• Les armes disponibles incluent 30 pistolets, 9 armes de combat rapproché et 4 armes de lancer, toutes d'époque. Choisissez entre des carabines, des 4-coups, des schéas ou des poignards!

IMAGINATION

• Créez 5 différents personnages, masculins ou féminins, d'après 6 différents caractères et 24 aptitudes: le combat, l'expertise criminelle, la comédie et la mécanique, etc. Contrôlez la progression de vos personnages dans de nombreuses carrières.

TACTIQUES

• Des algorithmes de combat statiques vous permettent de contrôler individuellement chaque personnage, tout en donnant des ordres au reste du groupe.

POSSIBILITES ILLIMITEES

• Rencontrez et communiquez avec plus de 500 personnages, dotés de personnalités distinctes.



MEGATRAVELLER

LA NOUVELLE DIMENSION DU JEU DE RÔLE S.F.
BASE SUR LE CÉLÈBRE SYSTÈME DE JEU MEGATRAVELLER,
CONÇU PAR GAME DESIGNER'S WORKSHOP

POSSIBILITES ILLIMITEES

Le générateur de personnages le plus perfectionné permet d'avoir 5 classes militaires, plus de 70 capacités et aptitudes.

CHALLENGE

Explorer 28 planètes et satellites dans 8 systèmes et découvrir des personnages mystérieux, des énigmes capiteuses et des complots dangereux.

COMMERCE

73 techniques différentes à maîtriser et à utiliser: la Médecine, le Pilotage, les Communications, les Armes Laser, la Corruption, la Destruction et les Armes légères.

IMAGINATION

Un système de jeu flexible accepte toute stratégie et permet des solutions multiples aux problèmes.

ACTION

Dans des scènes de combats fantastiques, contrôlez chacun des personnages et dirigez des armées de combat aux autres membres de votre unité. Plus de 30 types d'armes et techniques offensives sont à votre disposition dans ce système élaboré de combat.



DISPONIBLE SUR:

IBM AMIGA, IBM PC + COMPATIBLES ET ATARI ST



DEVENEZ MEMBRE DU CLUB GENERATION 4

Chaque mois dans nos pages club, nous vous offrons des cadeaux, des démos et des réductions sur les produits du club.

Pour être membre, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion avec un chèque de 150 francs et de choisir votre pack gratuit.

Les cadeaux d'adhésion

La suite de notre magazine, maintenant, c'est gratuit. Un des packs présentés ci-dessous est offert !

Les cadeaux surprises du club

On vous a promis des super-cadeaux tous les mois... Mais il faudra faire l'effort de les commander ! Les frais de port seront à votre charge.

Les démos gratuites des nouveaux jeux

Renvoyer le coupon démo pour recevoir un avant-première la demo de votre choix. SIM-PLUS-SIMS !

Des prix réduits sur tous les produits du club

Néanmoins, les non-membres du club vont devoir payer le prix fort, je m'excuse !

Jusqu'à 150 francs de réduction sur l'abonnement



TROP C'EST TROP !

Les adhésions dont les numéros de carte vont de 1 à 49 remerciant le prix qui vous

**Merci à
MICROPROSE**



INFOS

Vous avez jusqu'au 18 décembre pour nous renvoyer vos bulletins. Passée cette date les bons de commande cadeaux et demandes seront plus pris en considération. Nos délais d'envoi sont de 30 jours minimum.

PACK 1

Une valeur d'adhésion de 400 francs, les 11 numéros du Club Generation 4 et une démo de jeu de votre choix (à choisir parmi les démos ci-dessous).

PACK 2

Un hélicoptère - Altitude 1000 m - 11 numéros du Club Generation 4.

GRATUIT

PACK 3

Des réductions de 10% sur tous les produits du Club Generation 4 pendant 1 an.

PACK 4

Des jeux de 100 francs de valeur, les 11 numéros du Club Generation 4 et une démo de jeu de votre choix (à choisir parmi les démos ci-dessous).

PACK 5

Une valeur d'adhésion de 1000 francs, les 11 numéros du Club Generation 4 et une démo de jeu de votre choix (à choisir parmi les démos ci-dessous).

BULLETINS (adhésion simple, abo-adhésion, cadeaux, démos)

Nom :

et cochez pas d'inscrire votre N°

Prénom :

N° Carte :

Adresse complète :

☐ Adhésion 150 francs

☐ Adhère au club GDM, je m'engage à renvoyer ma carte de membre du club (valable 1 an) ainsi que le pack n°

Adhésion + Abonnement

(Pour le pack n° 3 et 4, choisissez les numéros suivants)

☐ 350 F pour 11 numéros

Je paie par chèque bancaire à l'ordre de Pressimage. Signataire (pour parents pour les mineurs)

☐ 550 F pour 22 numéros

Remplissez les coupons qui vous conviennent

COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre service 3614 G4, à partir du 26 de chaque mois.

Ref 1 : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ref 2 : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ref 3 : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

COUPON DEMO

Parmi les démos proposées, j'ai choisi une (afin d'être sûr) Demandez la démo de votre choix

☐ Amiga

☐ ST

☐ PC

AMIGA

91 - VDS AMIGA 500 Tel : 64 97 06 11 Peu servi. Avec tous les accessoires + jeux. Prix 1 200 F. Téléphoner après 19 h

95 - PA VENDS AMIGA 500 Tel : 34 57 03 25 Plus Ext 1 Mega + moniteur couleur + souris + nbreux jeux originaux. Le tout très peu servi. Prix : 3 500 F. Téléphoner après 19 h

93 - VDS AMIGA 500 Tel : 48 00 15 24 Plus moniteur couleur + Ext 512 Ko + Lecteur 3 1/2" + Joystick + Nouveaux logiciels. Prix : 3 500 F. Demander Duo après 19 h

91 - VENDS AMIGA 1000 Tel : 64 99 67 70 Plus moniteur couleur 1024 + Unres + Jeux et accessoires originaux + Joystick + Souris + Lecteur de disquette externe TBC. Prix : 3 500 F. Contacter Tim

75 - VDS AMIGA 1000 (512 Ko) Tel : 39 73 74 46 Plus moniteur + Lect. externe + Joystick + Nbreux softs et films. Prix : 3 000 F. Contacter C. Michel

59 - VDS AMIGA 500 Tel : 20 02 93 77 Garantie 6 mois + Ext. mémoire 512 Ko + Lect. ext + Joystick + Très nbreux jeux + 2500 Disks Valeur : 5 500 F. Cede : 3 590 F. Contacter Philippe de 19 h à 20 h

66 - VDS AMIGA 500 (512 Ko) Tel : 93 53 30 50 Clavier + Moniteur 1000s (écran couleur) + Transfèreuse + 2 joystick + Souris (avec tapis) + 35 disks originaux

ATARI

92 - VDS ATARI 520 STF Tel : 47 50 61 18 TBC. Avec souris, cordon et quelques logiciels. Prix : 1 500 F.

77 - VDS 520 STF 1 Mo RAM Tel : 60 85 05 09 Prix : 2 000 F. Moniteur mono-chr 5M 125 avec câble : 1 000 F. Digiteur sous vidéo + films 16 ou 255 couleurs : 1 000 F. Contacter Eric après 19 h

95 - VDS ATARI 520 STF 1 MEGA Tel : 40 00 45 63 Son color Océanic, 2 Joystick, Souris neyer, Cible tirant, 200 disks. Prix : 3 500 F. Téléphoner au bureau 1 après midi

94 - VDS ATARI 1040 STF Tel : 45 47 15 20

Avec moniteur NAB 5M124. TBC et sous garantie tous les deux. Plus CALANUS OUTLINE ART, CEGAS, CAGOD etc. Prix : 3 500 F. (Repondre)

94 - VDS 1040 STE Tel : 45 47 15 20 Plus 5M124 G291. Très bon état + CALANUS, OUTLINE ART, CAGOD, DIDOT, CYRUS-GULP, CEGAS, etc. Prix : 3 800 F. Demander Denis/Lamine

94 - VDS ATARI 520 STF 50 Tel : 45 66 10 55 Plus écran Philips CM8332 + Souris + Joystick + Freebord + Très nbreux disks. Le tout : 3 000 F. à débiter. Demander Marc après 19 h ou pendant le week-end

93 - VENDS ATARI MEGA 512 Tel : 45 28 72 11 Ecran mono peu utilisé. Prix : 4 000 F. Demander Remède, chambre 113 après 17 h ou : 45 28 40 86

92 - VDS ATARI 520 STF. Cui Tel : 45 60 10 85 Garantie 1 Mo + Freebord + Lecteur externe + Originaux dont : CROSSING POUR UN CACAHUE + 50 disquettes. Prix : 4 000 F. Demander Philippe

92 - VDS 520 STF Tel : (10) 44 33 69 45 Plus moniteur mono 5M124. Prix : 2 500 F. (Tel : 47 69 24 34)

PC et Compatibles

95 - VDS 386/33 4 Mo RAM Tel : 34 17 25 32 HJ 90 Mo VGA 512 Ko 1024 x 768. Souris garantie + Scanner 256 niveaux gris + Canon 8510C + nombreux logiciels. Matériel Pro. Prix : 25 000 F. (répondre)

90 - VDS PC 386 33 MHz Tel : 45 39 32 51 4 Mo RAM, 300 Mo DD ESDI, VGA, MULTI-SYNC, Imprimante RANASONIC 24 A, PU 25 000 F. Tel : 45 30 00 07 (jour) Demander Gilbert

92 - VDS 386-33 64 Ko Tel : 45 45 30 05 Cache 2 Mo RAM + 2 Lect. + DD ESDI 160 Mo + VGA 512 Ko + Format NEC 3 D multi-synch + Souris + 2 ports série + 1 port parallèle + Imprimante STAR LC 10, 9, 8 pg

91 - VDS PC1 COMMODORE Tel : 60 11 61 59 Compatible XT 512 Ko Cnv 5714 avec DOS, GRAPHICS, WORD, MULTI-PLAN. Possibilité autres softs. A saisir : 1

500 F. avec imprimante : 2 500 F.

91 - VENDS PC 1512 Tel : 69 03 06 00 DD couleur 640 Ko RAM + 2 lecteurs 5,25 + Lecteur + Souris. Le tout : 2 000 F.

91 - VDS PC XT 256 Ko Tel : 33 28 48 54 2 lecteurs, écran monochrome série W. Prix : 1 500 F.

CONSOLES

91 - VENDS CONSOLE NINTENDO Tel : 60 47 12 99 Plus 2 jeux. Prix : 600 F. Téléphoner après 19 h

59 - VDS GAME BOY COMPLETE Tel : 20 72 80 12 Plus 4 Hrs (CONTRA, DOUBLE DRAGON, BATMAN, TETRIS) + LIGHT BOY Valeur : 1 500 F. Vendu : 850 F. Téléphoner le soir et demander David

95 - VDS N64 SGR Tel : 48 33 06 91 Plus 7 jeux : 2 000 F. Vds SUPERGRAPHX + ALDYNES + 8 NOULS + 6 HORIS + JACQUE CHAN + DEVIL GRASH + RABO LE PUS + NZ STORY + W RING + 2 JOYPADS. Prix : 200 F.

92 - VDS GAME BOY Tel : 47 50 00 05 Rat tenu rechargeable et 10 jeux pour : 2 000 F. Valeur neuf : 3 300 F. Demander Jérôme après 19 h

91 - VDS SEGA 16 BITS Tel : 60 56 02 50 Plus LAST BATTLE + ESNAW + GOLDEN AGE + Glélie HPI + 2 Joysticks dont 1 PRO 2 (prix : 1 500 F. Contacter Christian Urgent !)

92 - VDS MEGADRIVE FR Tel : 63 04 52 62 Plus 2 jeux : GOLDEN AGE, ALTERED BEAST. Le tout : 1 100 F. ou échange contre AMIGA 500. Demander Jérôme Blouchère

75 - VENDS SEGA MS Tel : 45 67 41 05 Plus 5 jeux + Pistolet + Manettes. Prix : 1 250 F. Contacter Axel

69 - VDS SEGA MASTER SYSTEM Tel : 78 04 27 33 Avec pistolet et 5 jeux. Sous garantie. Le tout : 1 500 F.

67 - VDS CONSOLE NEC Tel : 68 06 28 27 SUPER GRAPHX + Jeux + Manettes + Accessoires. Le tout : 3 500 F. à débiter ou échange contre AMIGA 500 + jeux. Téléphoner après 20 h

LE PREMIER JOURNAL D'ANNONCES HIGH-TECH

Des milliers de petites annonces classées par prix, département, types de matériels et configuration.

Informatique, Burautique, Télévision, Hifi, Musique, Photo, Emploi, Formation...

Les meilleures occasions du moment !
un jeudi sur deux chez votre marchand de journaux



PRÉSENTE...
LE
HIT-PARADE
DE NOËL...

L'AVENTURIER FOU

L' Aventurier Fou est enfin de retour, après plusieurs mois passés aux quatre coins du monde et de l'espace-temps. Il est revenu, ses valises pleines de soluces de jeux, alors autant dire que les numéros à venir de Génération 4 seront chargés. Et pour fêter son retour, il vous offre une solution

relativement détaillée de Croisière pour un Cadavre. Sympa, non !

Au fait, si vous aussi vous avez complété un jeu d'aventure, vous pouvez aider l'Aventurier Fou en lui envoyant votre soluce à l'adresse suivante !

Génération 4

L'Aventurier Fou

Derrière le tas de tutus de Didier
19, rue Hégésippe-Moreau
75018 Paris

CROISIERE POUR UN CADAVRE

Cette soluce ne vous donne pas l'ensemble des déplacements à faire (le plan étant fourni avec le jeu, cela ne nous a pas semblé utile), mais juste les actions permettant de faire progresser l'enquête. Lorsque vous croisez un personnage, posez-lui toujours un maximum de questions, surtout sur les nouveaux sujets de conversation que vous aurez appris depuis votre dernière rencontre.

- 8 h 00 : Prendre le papier, le défroisser et le lire.
- 8 h 10 : Aller au bar et montrer le papier au barman.
- 8 h 20 : Lire le missel, prendre la lettre, la lire. Aller au fumoir et parler à Tom.
- 8 h 30 : Aller sur le pont supérieur et parler à Suzanne.
- 8 h 40 : Aller dans la chambre de Fabien et fouiller sa valise.
- 8 h 50 : Aller dans la salle à manger et donner le missel au père Fabien, puis lui parler.
- 9 h 00 : Aller au fumoir et parler à Tom.

- 9 h 10 : Aller dans la chambre de Daphné et regarder la scène, puis parler à Julio.
- 9 h 20/9 h 30 : Aller au fumoir et prendre le reçu sous la chaise, puis le lire.
- 9 h 40 : Aller au bar et parler avec Suzanne.
- 9 h 50 : Aller dans la salle à manger et parler à Fabien.
- 10 h 00 : Aller dans la chambre de Raul et prendre la clé sur le tapis.
- 10 h 10 : Aller dans le bureau de Nicklos, puis utiliser la clé sur le secrétaire, ouvrir l'écrin, puis examiner le fermoir.



OH NO! MORE



OH NO!
More Lemmings est
disponible maintenant chez
votre revendeur habituel pour
votre Amiga et votre Atari ST au
prix de FF259* ainsi que pour votre
IBM PC ou Comptable au prix de
FF199*

Offre Spéciale — Pour les possesseurs du jeu
Lemmings original, une version disque de
données de **OH NO! More Lemmings** est disponible
(avec cartouche complète etc.) chez votre revendeur
habituel à un prix réduit spécial de FF199* pour l'Amiga
et l'Atari ST et de FF159* pour l'IBM PC et Comptable
*Prix de votre revendeur

100 nouvelles aventures pour les Lemmings

Au moment où vous pensiez qu'ils étaient enfin en sécurité, ces balourds aux cheveux verts sont encore
partis inconsciemment à l'aventure, vers de nouvelles situations encore plus périlleuses.

HYPERSTAS

Pour Amiga, Atari ST, IBM PC et compatibles



- 10 h 20 : Prendre la lettre dans le même secrétaire.
- 10 h 30 : Lire la lettre, puis aller à la salle à manger et ouvrir le tiroir du placard, puis prendre les cartons d'invitations.
- 10 h 40 : Aller sur le pont côté bâbord et regarder Tom et Rebecca sur le pont supérieur.
- 10 h 50 : Aller dans la lingerie et fouiller le bac "invités" pour trouver un pendentif. Ouvrir le pendentif puis l'examiner.
- 11 h 00 : Aller vers la statue et parler à Désiré.
- 11 h 10/11 h 20 : Aller dans la chambre de Fabiani et lui parler.
- 11 h 30 : Aller au bar et parler à Suzanne.
- 11 h 40 : Aller dans la chambre de Suzanne et fouiller le vanity dans le placard, puis prendre l'ordonnance.
- 11 h 50 : Aller au bar et prendre la bouteille et le verre.
- 12 h 00 : Monter au pont supérieur, parler à Suzanne. Elle refuse, servir alors à Suzanne un verre, puis l'interroger.
- 12 h 10 : Parler à Suzanne.
- 12 h 20 : Aller au fumoir et parler à Tom. Aller dans la chambre d'Hector, puis lui parler. Aller dans la chambre de Fabiani et lui parler.
- 12 h 30 : Regarder par le hublot de la chambre de Rebecca, et examiner la scène animée.
- 12 h 40 : Aller dans la chambre de Daphné et fouiller son placard. Y prendre la lettre.
- 12 h 50 : Aller dans la chambre de Fabiani et fouiller son placard. Y prendre la montre.
- 13 h 00 : Aller dans la lingerie, et fouiller le pot. Prendre la petite clé. Aller dans la chambre de Rebecca et lui parler. Aller sur le pont et parler à Julio.
- 13 h 10 : Aller sur le pont supérieur et parler à Rose.
- 13 h 20 : Aller dans la chambre de Daphné et lui parler.
- 13 h 30 : Aller dans la salle à manger et parler à Fabiani. Aller au bar et parler à Suzanne. Aller dans le bureau et parler à Hector. Retourner voir Fabiani et lui parler.
- 13 h 40 : Aller dans la chambre de Daphné et lui parler. Aller au bar et parler à Suzanne. Aller sur le pont et parler à Julio. Aller dans la salle à manger et parler à Fabiani. Aller au bureau et parler à Hector.
- 13 h 50 : Aller sur le pont supérieur et fouiller le sac à main de Rose.
- 14 h 00 : Parler à Rose au sujet des armes à feu.
- 14 h 10 : Aller dans la chambre de Tom, fouiller l'armoire et prendre la lettre.
- 14 h 20 : Monter sur le pont supérieur et regarder la scène. Lancer une bouée et examiner ensuite la rambarde.
- 14 h 30/14 h 40/14 h 50 : Parler avec Suzanno.
- 15 h 00 : Aller dans la chambre de Suzanne.
- 15 h 10 : Ouvrir la boîte à musique, l'examiner, introduire la petite clé dans le trou, bloquer la ballerine, puis tourner la clé, un tiroir s'ouvre, prendre la lettre.
- 15 h 20/15 h 30 : Aller au bar et cliquer sur le souris. Le Capitaine vient vous chercher.
- 15 h 40 : Regarder la scène, remasser le sac à main.
- 15 h 50 : Aller voir Daphnée, lui donner son sac à main, puis lui parler.
- 16 h 00 : Descendre à la sirène, et aller dans la chambre de Rose et Tom, côté tribord. Faire tout le tour du pont inférieur et passer à côté de toutes les portes (chambres de Fabiani, Rose, Rebecca, Daphné).
- 16 h 10 : Aller voir Désiré et lui parler.
- 16 h 20 : Aller dans la chambre de Reoul et prendre la lettre au sol.
- 16 h 30 : Aller dans la chambre d'Hector.
- 16 h 40 : Entrer dans la cuisine, prendre l'ouvre-boîtes et ouvrir la trappe. Prendre le pied de biche, examiner la planche, obliger le pied de biche sur la planche, prendre la bobine de film, utiliser le pied de biche sur la caisse, utiliser l'ouvre-boîtes



上巻 月夜に起る



LEANDER

Thanatos reste toujours dans sa tour, se nourrissant dans la force vitale, source de puissance qu'il tire de la Princesse Luciana.

La Princesse Luciana est en train de mourir : prisonnière de la Sphère de Déplétion, ses forces seront bientôt épuisées.

Pendant ce temps, Leander, le Capitaine de la Garde, s'agenouille devant son maître en lui demandant conseil et s'entend répondre : "La princesse est la balance entre le bien et le mal. Si elle meurt, le bien disparaîtra et le mal submergera le royaume".

Au fur et à mesure que le pouvoir de Thanatos augmente, le monde succombe sous son étrange magie. Leander doit maintenant faire face et surmonter des dangers plus que ceux qui hantent ses rêves les plus noirs, avant de pouvoir libérer la princesse et sauver le royaume.

*Vous jouez le rôle de la Princesse prisonnière de la Sphère de Déplétion, attendant que Leander la salue. N'oubliez pas : C'est bien possible que vous le totalez du jeu à ne rien faire tout en continuant à vous venger de votre force vitale.

Leander parviendra-t-il à la Sphère de Déplétion ?

*Psygnosis se réserve le droit de modifier ce scénario.



PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755



sur la boîte de conserve, cliquer sur la grenade.

16 h 50 : Aller dans la cale et prendre le tournevis sur le bidon.

17 h 00 : Aller au salon, ouvrir le capot du projecteur avec le tournevis. Mettre la bobine sur le projecteur, appuyer sur le petit bouton à l'intérieur du projecteur pour faire un autotest des lampes, remettre le capot et mettre le projecteur en marche, regarder le film.

17 h 10 : Aller vers le sirène, Daphné vous donne

un mot de la part de Suzanne.

17 h 20 : Aller dans la chambre de Suzanne, elle est morte. Examiner son corps et les initiales sur le sol (N.K.).

17 h 30 : Aller dans la cabine du capitaine et prendre le livre.

17 h 40 : Aller au bureau examiner le livre, examiner les inscriptions et mettre le livre dans la bibliothèque, faire avec les livres le mot INCAL.

17 h 50 : Un passage secret s'ouvre. Entrer et se battre avec le mafiosi.

18 h 00 : Fouiller le mafiosi.

18 h 10 : Prendre la marionnette.

18 h 20 : Aller au salon, montrer la marionnette à Daphné (regarder la scène).

18 h 30 : Fin du jeu. Choisir comme personne Désiré. Voilà, vous n'avez plus qu'à admirer la séquence finale.

Merci à Manille

Rendez-vous le mois prochain pour la solution de King's Quest IV.

**DES TRUCS ET ASTUCES, DES BIDOUILLES,
DES JEUX À GAGNER, DES SOLUCES COMPLETES,
DES QUESTIONS À LA RÉDACTION, DES NEWS, ETC.**

UNE SEULE SOLUTION

**3615
GEN4**

Agony



AGONY

Mesurez vos pouvoirs magiques contre une force mystique adverse et d'égale puissance, en mettant la sorcellerie au service de votre esprit de combativité pour franchir les six niveaux d'une extraordinaire qualité graphique, tous infestés de véritables hordes de créatures imaginaires superbement animées.

Potions et formules magiques vous aideront dans votre vaillante lutte pour percer le secret de la Force Cosmique.

Faites l'expérience des quatre couches de défilement parallactique incroyablement lisse, des arrière-plans animés, de l'immense zone de jeu, des centaines de touffes, d'un incroyable scénario et d'une fabuleuse animation sonore, qui ont été soigneusement dosés pour vous offrir un fascinant jeu informatique.

Agony: Une expérience sans douleur!

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755



LE NIPPON DEGLINGUE

COREGRAFX

■ DEVIS D'OR

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

DEVIS D'OR pour avoir des belles décorations dans votre jeu.

DEVIS D'OR pour avoir des belles décorations dans votre jeu.

DEVIS D'OR pour avoir des belles décorations dans votre jeu.

DEVIS D'OR pour avoir des belles décorations dans votre jeu.

■ SUPER STAR BOMB

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

Le résultat doit être le même.

SUPERGRAFX

■ MACHINISTE À CODES

Sur le page de présentation, appuyez sur le bouton A tout en maintenant le joystick enfoncé.

MEGADRIVE

■ CYBERBALL

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ DYNAMITE QUÉ

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

LYNX

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

LYNX

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

GAME-BOY

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

SUPER-FAMICOM

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :

■ MACHINISTE À CODES

Voilà, les codes à entrer dans le jeu :





ST & PC
Sont Prête
Maintenant

OBITUS

Vous êtes dans les profondeurs de votre pire cauchemar... mais cette fois il n'y a pas de réveil.

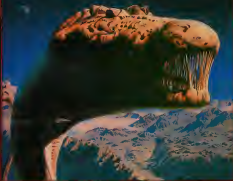
Seul et perdu dans un monde hostile et étrange vous devez découvrir où vous êtes, comment vous y êtes arrivé... et comment vous allez vous en tirer!

Dans une recherche frénétique dans cette terre inconnue vous explorez forêts labyrinthiques, mines et caves souterraines, cueillant des objets et interagissant avec des créatures indigènes.

Retourné à la lumière du jour, vous courez le long des scènes d'action parfaitement parallélisées, éliminant les ennemis quand vous combattez pour pénétrer toujours plus loin dans l'inconnu.

Un RPG instantané avec plus d'une dizaine de touches et boutons.

ORK



ORK

Le capitaine aspirant Ku-Kabul a été téléporté du Vaisseau de Légion. C'est jusqu'à la surface de la planète Iscon. Là il doit s'affronter aux dangers et aux épreuves qui y ont été installés pour qu'il puisse se mesurer à eux et se montrer digne d'être chef. S'il y a même une faille, c'est la fin de sa carrière d'Officier Commandant de la Légion... pour toujours.

Afin qu'il ait des chances de réussir, on a équipé Ku-Kabul de deux canons laser et des fusées booster qu'on peut ravitailler.

Il doit utiliser son cerveau et ses muscles pour trouver des objets et pour les utiliser afin de résoudre les énigmes multiples qui vous laissent perplexe et de vaincre les hordes ennemies puissantes qui pullulent dans cette arène mortelle.

Son déroulement parallèle de trois niveaux son action de vitesse arcade et son FX puissant se combinent avec une jouabilité totale passionnante pour vous présenter l'expérience Ork.

Êtes-vous assez Ork?



PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755



rend le ZDS OF FIRE. Et surtout, vous pouvez en faire d'autres.

■ THE 1315 MARS REBEL

Parce que vous êtes rebelles.

Rébel à la cause ne tourne pas en votre défaveur. Utilisez F4 pour immobiliser votre adversaire.

■ THE BATTLE OF THE BATTLE

Sur la page de titre, tapez BATTLE OF THE BATTLE pour obtenir des informations. Ensuite, les touches de fonction permettent d'accéder à différentes infos.

■ NAVY SEAL

Un jeu de guerre.

Si vous êtes des fans de la série, tapez NAVY SEAL sur la page de titre des meilleurs scores. Ensuite, appuyez H pour faire une pause, et Esc pour passer de niveau en niveau.

■ THE 1315

Un jeu de guerre.

Sur l'écran représentant le titre du jeu, tapez WHAT A NICE CHEAT, et vous pourrez choisir d'exporter quel jeu pour jouer.

■ THE 1315

Un jeu de guerre.

Pour obtenir des infos, appuyez sur une touche de la série F4. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour permettre de changer d'adresse d'accès au niveau en niveau.

■ THE 1315

Un jeu de guerre.

Sur la page de présentation, tapez THE 1315 pour obtenir des infos. Ensuite, appuyez F4 pour accéder à une page de jeu.

■ THE 1315

Un jeu de guerre.

Tapez F4 pour accéder à une page de jeu. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour permettre de changer d'adresse d'accès au niveau en niveau.

■ SHADOW BATTLE

Un jeu de guerre.

Pour obtenir des infos, tapez SHADOW BATTLE pour accéder à une page de jeu.

■ SHADOW BATTLE

Un jeu de guerre.

Sur la page de présentation, tapez SHADOW BATTLE pour obtenir des infos. Ensuite, appuyez F4 pour accéder à une page de jeu.

■ SHADOW BATTLE

Un jeu de guerre.

Pour accéder à une page de jeu, tapez SHADOW BATTLE pour accéder à une page de jeu.

■ SHADOW BATTLE

Un jeu de guerre.

Pour avoir des infos, appuyez sur la touche de la fonction. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

■ SHADOW BATTLE

Un jeu de guerre.

Sur la page de présentation, tapez SHADOW BATTLE pour accéder à une page de jeu. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

■ SHADOW BATTLE

Un jeu de guerre.

Pour obtenir des infos, appuyez sur la touche de la fonction. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

■ SHADOW BATTLE

Un jeu de guerre.

Sur la page de présentation, tapez SHADOW BATTLE pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

■ TEST DRIVE

Un jeu de guerre.

Si vous êtes un fan de la série, tapez TEST DRIVE sur la page de titre des meilleurs scores. Ensuite, appuyez H pour faire une pause, et Esc pour passer de niveau en niveau.

Si vous êtes un fan de la série, tapez TEST DRIVE sur la page de titre des meilleurs scores. Ensuite, appuyez H pour faire une pause, et Esc pour passer de niveau en niveau.

■ TEST DRIVE

Un jeu de guerre.

Sur la page de présentation, tapez TEST DRIVE pour accéder à une page de jeu. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

■ TEST DRIVE

Un jeu de guerre.

Sur la page de présentation, tapez TEST DRIVE pour accéder à une page de jeu. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

■ TEST DRIVE

Un jeu de guerre.

Sur la page de présentation, tapez TEST DRIVE pour accéder à une page de jeu. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.

■ TEST DRIVE

Un jeu de guerre.

Pour obtenir des infos, appuyez sur la touche de la fonction. Ensuite, appuyez sur la touche de la fonction pour accéder à une page de jeu.



AIR SUPPORT

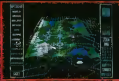
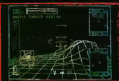


AIR SUPPORT (SUPPORT AÉRIEN)

Nous sommes dans le futur: les armes de guerre sont devenues tellement dangereuses que leur utilisation serait fatale. Les conflits ne peuvent donc se régler que par simulation.

De votre poste de commandement, vous contrôlez une flotte de véhicules hypersophistiqués. Vous devrez parfaire vos talents de pilote et de stratège lors de rigoureuses missions d'entraînement avant de pouvoir être en mesure d'affronter l'ennemi.

Utilisant une technique Free-Scape unique et des images virtuelles 3D d'un incroyable réalisme, Air Support fait sauter la barrière qui sépare la simulation de la réalité.



PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755



AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE



Amiga, c'est vraiment quelqu'un de très ouvert. Avec lui, le dialogue s'instaure très vite; une souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément des points communs avec vous. La musique, les jeux, le dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des loisirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga 2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle dans la bureautique, les usages professionnels et peut, par adjonction de cartes passerelles, devenir entièrement compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les rencontrer?

Pour tout renseignement, tapez 3614 Code Commodore.

NOUVEAU AMIGA 500 PLUS
PLUS *puissant,
rapide...*
AMIGA



Commodore

BOUTIQUE
PRESSIMAGE

Rempli à bloc
Le prix d'une disquette domaine public est
de 50 F l'unité !

BP236 C
PHONOS (disque dur obli-
catoire)

Amateurs de jeux de lettres, voici pour votre PC un logiciel unique PHONOS vous permet de retrouver des mots, de 2 à 20 lettres, correspondant à des critères très précis. Dans un dictionnaire d'environ 120 000 mots (ou format DBASE), il vous suffit d'indiquer le début du mot ou sa fin, ou des caractères présents et en un clin d'œil vous pouvez choisir dans une liste le mot recherché PHONOS effectue pour vous des recherches d'anagrammes, de lettres positionnées (idéal pour les mots croisés), mais aussi de tous les mots possibles à partir d'un tirage quelconque de lettres (indispensable pour tout jeu de lettres). Ce logiciel met à la disposition des développeurs, un dictionnaire complet pour toutes sortes d'applications, non-crypté et facilement consultable.

294 157

PC561 C
DUKE NUKEM (disque dur
cylindrique)

Alors là attention les yeux, Rambo est de retour. Un super jeu d'arcade où le seul but est de survivre dans un monde peuplé de machines folles, de bombes et armes réelles!

PC562 C
VEGAS JOHNNY'S DRAW POKER :
Enfin un vrai jeu de poker sur vos
écrans favoris

PC563 C
MAIDONG - A votre avis? Une superbe
 version informatique du côté—bric jeu
 chinois. De quoi passer de longues
 heures devant votre écran.
 \$0.9

PC514 C
MAZE - Comment ça, un jeu de labyrinthe ? Oui, mais celui-là vaut le déplacement. Vous pouvez même créer le votre !

PC517 C
CHINESE CHESS - Les échecs chinois.
 Ça ressemble aux échecs, ça se joue un peu comme les échecs, et pourtant ça n'a rien à voir avec les échecs !

PC539 C
PHARAOH'S TOMB - Il ne faut jamais
trâner dans les tombes des pharaons -
demandez donc à Indiana Jones ce qu'il
en pense ! Très beaux arcanthes.

PC543 C
KURSK - L'une des plus grandes batailles de chars de la Seconde guerre mondiale mit aux prises blindés allemands et soviétiques autour de Kursk. Cette simulation la recrée fidèlement. Choisis ton camp, camarade !

PC515 G
THEDRAW - Pour créer des écrans
graphiques (animés, au besoin ?) qui
donneront à vos programmes une petite
allure pro du meilleur effet. Une
différence !

Veillez adresser la commande à l'adresse suivante:

[illegible]

Chèque ☐ Mandat ☐ CCP ☐ Swift ☐ Eurochèque (ajoutez 71 francs) ☐

Le règlement est adressé à l'ordre de PRESSIMAGE - 210 rue Faubourg St Martin - 75010 Paris

S'inscrire ici s'il vous plaît : www.lesannales.com ou lesannales@orange.fr

Conditions de vente: 50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué.

Les produits sont envoyés sous leur emballage. Les chèques ne sont envoyés que lors de la livraison. Si un produit est manquant, la livraison sera effectuée pour ne pas retarder l'envoi. Les produits ne sont pas rendus. Seuls les disques sont échangeables.

ATTENTION

LA GRASSE TOTALE DES PRODUITS DE LA MOUTILLE EST EN FRANÇAIS. LA GRASSE TOTALE DES PRODUITS CALORIMÉTRIEUX EST EN ANGLAIS.

ATARI

STEP C

520 et plus. Couleur uniformément

Valgus Squared - VSQUARED. Encore un repton de Tetris, mais quatre fois plus torde. Les pièces arrivent cette fois-ci de quatre directions, et vous devez non plus former des lignes, mais des carrés. Vous surce même à déplacer deux pièces en même temps dans les niveaux supérieurs! Très bien noté!

GoBoard - GOBOARD: Un jeu de Go très complet à deux joueurs, adaptable entre autres de sauver des parties et de chronométrer le temps de jeu (fonctionne aussi en monochrome).

Gendruiser - GRIDBUNK. Un petit jeu de Jeff Minor réalisé pour un concours de programmation. Vous devrez composer le chaos indescriptible ensablant votre écran à l'aide d'un minuscule vaisseau à contre-ampère.

LaserBall - LAZERBAL. Jeu étrange où vous devez faire rebondir un rayon laser à l'aide de raquettes pour atteindre une cible dans un champ de jeu parsemé de mirroirs.

Tetris Side - TETSIDE Un petit Tetris bien classique, auquel on peut jouer à deux (il s'agit d'une adaptation de la borne d'arcade).

ThunderStrike - TSTRIKE. Une démo jouable du jeu ThunderStrike par Millenium, vous dirigez un vaisseau dans une arène, et devrez affronter d'autres pilotes. Enrichement en 3D assez très fluide.

ST553 C

520 et plus. Coûtant un maximum

Bloodwych Character Editor - BLOODCHR: Vous vous ramassez des Wils sans arrêt dans Bloodwych? Avec ce programme, chacun de vos personnages deviendra un demi-dieu, immortellement riche et doué de tous les objets vos personnages

indispensables (armes, clés, et même les quatre cravates!)

CHEATS Des dizaines de cheat-modes pour des dizaines de jeux. Population Terrain Editor - POPEDET: Vous permet de édifier votre propre monde plus facilement qu'avec Population, sans avoir à cliquer pendant des heures pour créer une belle pente classique de montagnes. Fourni avec un utilitaire permettant d'obtenir BEAUCCOUP de Maps. SimCity vers Degus - SC3DEGAS: Comment imprimer une carte complète de votre superbe mégapole? Ce utilitaire vous permet de sauvev votre ville sous la forme de deux images Degus, imprimables et personnalisables à volonté.

Accessoire SimCity - SIMCTOT: Cet accessoire vous donnera encore plus d'informations sur votre ville que SimCity lui-même! La proportion et le nombre exacts de zones résidentielles, commerciales ou d'industries, etc.

Terrafamer SanCity - TERRAFOR Vous permet de dessiner ou de modifier facilement des cartes SanCity (pas les villes, uniquement le décor eau, forêt et terres), d'augmenter démesurément vos richesses, de changer le niveau de difficulté, et de changer le nom de votre ville. Un fichier CITY est fourni sur le document en guise d'exemple.

ST446 F

1040 et plus (incompatible TT), Couleur
uniquement.

Synth Dream Demo 2: Une excellente démo, comportant un grand nombre de musiques originales (soundship et soundtrack), et réalisée par le groupe Eternal (autrefois connus sous le nom de Hôbre).

51357

520 et plus (non compatible TT). Couleur
uniquement.

Qoh Onkoy Wei A Scorchin' La dernière mégadémo des Lost Boys, l'un des meilleurs groupes anglais. De nombreux écrans amples et graphiquement superbes font de cette démo un must!

NOTRE ADRESSE

PRELIMINARY

210, rue Faubourg Saint-Martin
75010 Paris
Métro Château-Landon

NOS HOMMES

Du LUNDI au VENDREDI
de 13h30 à 14h30
Le SAMEDI
de 14h à 17h

LE TELEPHONE

(1) 45-07 21 07
à partir de 17 heures,
sauf le Samedi.

Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes.

Atari St & TT	Référence	Titre ou description	Prix
Amiga			
Macintosh			
Pc 5 $\frac{1}{4}$			
Pc 3 $\frac{1}{2}$			
Matériel		Frais de port	15 F.
		Total	

Indiquez le type de micro que vous utilisez : inscrivez OBLIGATOIREMENT la référence de la cassette sur six copies, ainsi que son prix. Attention dans la total n'oubliez pas d'indiquer les frais de port.

medico de non

EN EXCLUSIVITE

TERMINATOR 2

JUDGMENT DAY



TEE-SHIRT
4 IMAGES
A. 125 F.



SAC à dos
2 IMAGES C 1



CASQUETTE USA
1 IMAGE



SWEAT-SHIRT
4 IMAGES A. 125 F.

UN PIN à
SURPRISE
POUR LES 100
PREMIERES
COMMANDES

STOP !

REF	PRIX	QTE	TOTAL
TEE-SHIRT			
A	125 F		
B	125 F		
C	125 F		
D	125 F		
ST-SHIRT			
A	170 F		
B	170 F		
C	170 F		
D	170 F		
CASQUETTE			
D	50 F		
SAC A DOS			
C	99 F		
D	99 F		
FRAIS D'ENVOI			25 F
TOTAL :			

COMMANDEZ DES AUJOURD'HUI

Offre spéciale n° 1

Le Tee-Shirt, le Sweat-Shirt,
la Casquette
+ 1 pin's surprise
299 F (+ 25 F de port) ☐

Offre spéciale n° 2

Le Tee-Shirt, le Sweat-Shirt,
le Sac à dos
+ 1 pin's surprise
349 F (+ 25 F de port) ☐

NOM

PRENOM

ADRESSE

VILLE CODE POSTAL

☐ CHEQUE

☐ CCP

☐ MANDAT LETTRE

SIGNATURE
Pour les envois
par avion

Envoyez votre règlement à l'ordre de Sun 7 Diffusion à l'adresse suivante:
SUN 7 DIFFUSION 101, av. du Gal Leduc - 75014 PARIS



**Difficile de
trouver
Domaine
Public
Magazine
en kiosque.**

ABONNEZ-VOUS !

**1 An
6 numéros
75 F ttc**

Nom
Prénom
Adresse

Ville
Code Postal

Veuillez m'abonner pendant un an
soit 6 numéros au prix de 75 F TTC

Règlement par chèque bancaire ou
postal à l'ordre de

**PRESSIMAGE
Abonnement
DP Magazine**

**210, rue Ibg Saint-Martin
75010 Paris**

Date

Signature

AMIGA

AM170

GLOBAL TRASH - Une mega-demo créée
par le groupe international Silents, datant



maintenant de quelques mois, mais restant
cependant toujours de très bonne qualité.
Dès le début on est impressionné par la
synthétisation de la musique et de
l'animation. La plupart des techniques en
programmation sont explorées au meilleur de
leurs capacités : plans, animation 3D, ray-
tracing. Une des parties particulièrement
réussies fait apparaître un vaisseau en
raytracing flottant sur les ondes digne de
Pygmalion.

AM171

SPACEMOLYTEC - Une démo d'un groupe
très jeune : 'SPACEBALLS'. Très jeune parce



SPACEMOLYTEC

qu'il vient d'être créé, c'est leur première
demo, mais surtout parce que le programmeur
n'a que 16 ans ! L'ensemble n'est bien sûr pas
parfait. Les idées sont malgré tout souvent
originales, bien exploitées et l'ensemble, tout
en couleurs est agréable à regarder. A noter
un jeu-term sur le quel est écrit un texte et sur
lequel on se déplace dans toutes les
directions, impressionnant !

AM172

ALPHA AND OMEGA - Voici une des plus
tabuleuses demos jamais vue sur Amiga.
Conçue par Pure Metal Coders, on commence
le voyage par un parcours au milieu d'un logo
PMC en 3D. Quelques objets originaux en
3D apparaissent, sans plus. Enfin, la plus
impressionnante, un vaisseau que l'on voit
arriver de loin, qui s'approche, dans lequel
on entre, et que l'on traverse. Tout cela avec
une fluidité impressionnante ! La musique
collée bien à la démo, on ne regrettera que la
durée de l'ensemble, un peu courte.

AM173

DIGITAL INNOVATION - Le très célèbre
groupe Assembly en de retour avec une démo



durant 26 minutes. Non que la durée face la
qualité, mais le spectacle est ici
considérablement renouvelé, par le fait que
tous codes se sont réunis pour accomplir

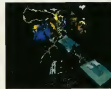
ce travail. Les graphismes sont très bons de
bonne facture, surtout la page de présentation
de Galien. Les musiques sont quant à elles
particulièrement agréables. L'ensemble
serait donc parfait si ce n'était par moments
une impression désagréable de déjà vu.

AM174

TECHNO FRIGHT - Trackno récente de
Drums, réalisée par de nouveaux venus dans



le monde des demos. Le code et les
graphismes sont en major partie faits par
deux frères italiens : the Beast 666 et Coma.
La demo n'a rien d'exceptionnel, mais est



quand même sympa, on y trouve
principalement de la 3D avec scènes
lumineuses et des images fractales.

UNE CONVERSION EXCEPTIONNELLE COMMODE ET FACILE

VOLFIED

THE ULTIMATE TAITO COIN-OP CONVERSION

UNE CONVERSION GENIALE
D'UNE ARCADE DE TAITO ZAPP



Testez vos capacités de réflexion dans un univers exceptionnel Volfied. 8 niveaux, 16 niveaux de challenges à cogner le souffle, partez à la poursuite d'ennemis impitoyables.

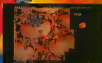
Attrapez les special bonus, les bonus cachés et changez l'équipement de votre vaisseau. Enfin, affrontez les "Boss Alien", ces monstres redoutables.

VOLFIED: PRET A ATTAQUER VOTRE SYSTEME NERVEUX!

VOLFIED: ADRESSE, STRATEGIE ET REFLEXES!

VOLFIED: UN CONCEPT SIMPLE ET GENIAL!

VOLFIED: IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE!



TAITO

4 THE STANNETT LAINDON NORTH TRADE CENTRE, BARNETON ESSEX SS15 6DZ



SOUS LES ARCADES

ATARI

La troisième dimension conquiert le devant de la scène avec *Shut Tanks*. Deux pilotes d'hélicoptères affrontent simultanément leurs machines contre les forces indiennes. Des décors réalistes, des outils variés (jets, blindés...), des commandes de vol authentiques pour un simulateur qui devrait faire un carton dans les salles obscures.

IREM

Thunder Blaster n'est rien de plus qu'un classique shoot'em up, possédant un scrolling vertical, pour deux participants. *Gallop*, pour sa part, s'inspire de *RType*, du shoot'em up pur et dur !



CAPCOM



Le géant japonais a donné naissance à quatre superhéros pour *Captain Commando*. Ces pan-



tins, emmitouflés dans leurs panoplies de combattants, possèdent chacun leurs spécialités, et luttent côte à côte face à des vagues de créatures belliqueuses. Capcom présente également une nouvelle mouture d'*Arkanoid* nommée *Block Block*.



DÉTECTIVE, ESPION OU VOYAGEUR DU TEMPS ? AVOUS DE JOUER !



★ LES TROIS JEUX D'AVENTURE LES PLUS PRIMÉS ★



TILT D'OR 1990
du "Meilleur jeu d'aventure"
TILT D'OR 1990
des "Meilleurs personnages
et effets sonores"
4 D'OR 1990
du "Meilleur jeu français"
4 D'OR 1990
du "Meilleur jeu d'aventure"



4 D'OR 1990
du "Meilleur jeu étranger"
4 D'OR 1990
du "Meilleur jeu d'aventure"



TILT D'OR 1990
du "Meilleur jeu d'aventure"



Disponible sur PC, et bientôt sur AMIGA

153, Bd'Henri-Dunant - 75009 Paris 93 33 (1) 49 53 00 03

KONAMI

Pour nous changer des fiars GI américains, Sunsoft nous propose au joueur de diriger les pas de braves cow-boys. Xucix est un shoot'em up horizontal possédant de splendides clinchus graphiques.



LELAND

Le superbe Dragon's Lair est de retour pour de nouvelles aventures. Les dessins composés par les studios de Sullivan Bluth sont toujours aussi fantastiques. Le jeu porte tout simplement le nom de Dragon's Lair II.



MIDWAY

Les amateurs des prouesses sanguinaires, prodiguées par Terminator 2, vont pouvoir libérer leur instinct bestial avec la bor-

ne d'arcade T2. Dans ce nouveau jeu, rappelant Operation Wolf, deux joueurs doivent trouver le moyen d'éliminer le terrible T1000.



**CELTIC
LEGENDS**

DEVENEZ LE MAÎTRE
ABSOLU D'UN MONDE
DE MAGIE ET DE
STRATÉGIE.

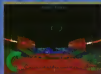
- Un effilage de stratégie à la mesure du joueur.
- Un jeu qui refuse les débetiments pour se compliquer d'accès à la puissance mais les joutes confirmées pour le plaisir de jouer.
- Pourbairat de joutes à deux ou contre l'adversaire et option de tactique.
- Un autre jeu de rôle original de personnages, acquisition de points d'expérience.
- Un archipel unique au monde d'un jeu à deux avec une carte illustrée par un artiste japonais.

UBI SOFT
Entertainment Software

3-70, Rue de l'Église 91100 Montbrion-sur-Loire
Tél. 03 37 80 51



Compartilha **desse link** **em** **uma rede social**



NAMCO

Starblade est un jeu révolutionnaire. Le pilote se retrouve aux commandes d'un chasseur spatial, dans un univers en trois dimensions aux surfaces planes et déformées. Le scénario reprend le thème principal du célèbre Star Wars. Le combat, le siège sur lequel se tient le joueur vibre à la moindre erreur de pilotage. Solvalou est une version de Xevious en 3D. Enfin, Real Leo 2, illustre course de voitures, permet d'incarner mais de contrôler huit machines.



SEGA

Raille Chase parachute deux candidats au suicide, dans un wagon lâché à grande vitesse sur une série de voies ferrées. Le but de la partie consiste à tirer sur tout ce qui bouge. De nombreux aiguillages permettent de découvrir de nouveaux mondes. SPIDERMAN met en scène quatre superhéros de chez Marvel, Spiderman, Black Cat, Sub-Mariner et Hawkeye. L'action reste cependant dans les normes. Time Traveler est le premier volet d'une gamme de produits utilisant des images holographiques.





MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM + ROM 2.0 + Workbench 2.4
2.990 F
+ Adaptateur ROM + ROM 1.3
3.490 F NOUVEAU

AMIGA 500

+ Perifé + Pack	2.490 F
+ Perifé + Extension + Pack	2.690 F
+ Moniteur Couleur + Pack	4.290 F
+ Moniteur Couleur + Extension + Pack	4.490 F

PROMO AMIGA
Amiga 500 + Moniteur Couleur + Extension
+ Lecteur 5 1/2 + Joystick + Souris
+ 80 disk 5 1/2 + Pack Micro Sweet : 4.980 F

AMIGA 5000

+ Joystick + Pack	4.990 F
+ Moniteur Couleur + Joystick + Pack	6.890 F
A2000 + 2ème lecteur interne 5 1/2 + joystick	6.480 F
A2000-Monit. Cou. + 2ème Lect. int. + joystick	6.990 F
Moniteur Couleur Stereo 1083i	1.890 F
Moniteur Couleur Stereo 1084i	2.150 F

AMIGA 3000 : SUPER PROMO - nous consulter

Pack Micro Sweet : Sec + Tru-Skill + Casquette + 1 Pile

Extension mémoire
Amiga 500 1.6 Mo
950 F

Reprise de votre Amiga ou Atari
à 50 % de sa valeur actuelle
pour tout achat d'un montant
de 5.000 F

IMPRIMANTES

PARASOHC

9 Agulles	1.990 F
31 Agulles	2.990 F

COMMODORE

MPN 1129	1.390 F
----------	---------

SMB

SIAMC 300	2.990 F
Couleur	2.990 F

AT 386X 20 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo

Lecteur 5 1/2 1.2 Mo ou Lecteur 5 1/2 1.44 Mo

Carte VGA Couleur + Carte son Sound Blaster

Moniteur couleur VGA

Cable 120 touches, Souris, Joystick,

MS-DOS 5.0 - 1 Jeux VGA ou vidéo

Topo sauto, Log. de main, Log. manipe

13.990 F

AT 386 1 Mo RAM
Boîtier sur 486 Mhz 1000 tower
Carte + Win-Flair Couleur VGA

Lecteur 5 1/2 1.2 Mo ou Lecteur 5 1/2 1.44 Mo

Carte son 2 Fo / 2 Hd - Carte 102 touches

512 Mo - 7.990 F 64 Mo - 10.990 F

64 Mo - 9.990 F 32 Mo - 10.990 F

64 Mo - 9.990 F 32 Mo - 10.990 F

Aut. montage 1 Mo supplémentaire + 350 F

1 lecteur supplémentaire + 600 F

CONSUMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo	3.290 F
Lecteur interne PC 3 1/2 5 1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Souris Amiga	170 F
Topo Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Bête Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitiseur Son Stereo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.190 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
Sound Blaster Pro + CD ROM (PC)	4.590 F
Adaptateur Rom Kickstart	200 F
Rece Book	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	330 F
Extension mémoire 512 Ko	249 F
Deluxe Point 4	790 F
Genlock	1.150 F
Joystick Amiga (Atari à ports de)	70 F
Joystick PC	159 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Batterie Pense (Rangement 150 disk 5 1/2)	149 F
Kit Téléchargement + Cable	150 F

Sauvegardes vos originaux !
Lecteur Amiga 5 1/2 + Antivirus + Bête Turbo
210 F

MICRO-CONSOLES-JEUX

MICRO SWEET
vous conseille d'acquiescer à l'achat !

CONSOLES

NEO GEO 2000
avec 1 jeu 3.780 F

IGA MEGADRIVE
1.890 F
avec 1 jeu Megadrive

DISQUETTES

5 1/2

par 10	3.280 F
par 100	3.080 F
par 300	2.880 F

5 1/4

par 10	2.480 F
par 100	2.280 F
par 300	2.080 F

NOUVEAU !
Téléchargez
vos jeux sur
SOIC

MICRO SWEET
Log + Cable

GRATUIT
pour tout
achat d'un
Amiga ou PC

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
Tel (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert : lundi au samedi
10 h. à 19 h.30

NOCTURNE jusqu'à 22 h. les :
14-20-21-22-23-24-25 Décembre

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE à envoyer avec votre règlement à : **MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF**

Nom : Prénom : Adresse :
 Code Postal : Ville :

Description	Quant	Prix unit	Total

Tél.:
Réglement (Chèque (Mandat
 (Carte bancaire) (Carte Banq)
 N° :
 Date Expi :
 Cheque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
 Crédit personnalisé nous consulter
 Date : Signature :

Fin de sem. Accésible 30 min / Départ 300 - 200 F
Coffre fortification - 1000 F

Offre valable jusqu'au 31/12/91

TECMO

Wrestling est un simulateur de catch. Les amateurs de ce genre de discipline pourront jouer avec plaisir tous leurs héros favoris.



TAITO

L'off-road est ce véhicule monté sur de gigantesques pneumatiques, très prisé par le public américain. Dans Double Axle, le joueur prend le volant d'un de ces monstres (cf. Big Foot), pour franchir des circuits jonchés d'obstacles. Metalblack est un nouveau shoot'em up horizontal. Le Dynamic Direct Dimension Burst Out System (D3BOS), servira de support à une nouvelle vague de jeux. Il s'agit d'une borne d'arcade



en forme de gyroscope, permettant de faire chavirer la cabine dans tous les sens. Les ingénieurs de Taito ont-ils pensé aux petits sacs pour les estomacs sensibles ?



HOLLYWOODIEN!

6 NIVEAUX, PRES DE 70 MONSTRES AVEC POUR CHACUN D'ENTRE EUX DES CARACTERISTIQUES PARTICULIERES, SCROLLING DIFFERENTIEL EN 32 COULEURS, FULL-SCREEN ET 50 IMAGES SECONDE POUR LA VERSION AMIGA, DES SALLES DE BONUS, DES PASSAGES SECRETS, DES MAGASINS D'ARMES, D'ENORMES SPRITES, UNE MUSIQUE D'ENFER. SON SHU SI, UNE SUPERPRODUCTION EXPOSE SOFTWARE.



SON SHU SI

Dans les génériques des superproductions hollywoodiennes, on n'avait jamais vu ça! Sur votre Amiga ou votre ST, vous allez découvrir le grand jeu de cette fin d'année. Son Shu Si part délivrer son père, accrochez-vous, chaque dollar dépense est visible à l'écran! Comme à hollywood!

EXPOSE
SOFTWARE

INVENTEUR DU CONCEPT
UN ORDINATEUR DANS VOTRE SACRO

UNE SUPERPRODUCTION EXPOSE SOFTWARE



COMPUSTORE

Games

C'est le top!



EXCEPTIONNEL !

Retrouvez nous pour le tabuleux
Super Game Show
de Paris.



du vendredi 6 au lundi 9 décembre 1991, Espace Champeret, porte Champeret.
COMPUSTORE et son équipe sont heureux de vous accueillir dans leur parc
jeux vidéo où nous mettrons à votre disposition les dernières nouveautés sur consoles
et micro.

Une surprise vous y attend, ne manquez surtout pas ce rendez vous !



HISTORIQUE !

Mardi 18 décembre de 18h à 19h

Nous vous invitons à vivre une révolution dans le monde du jeu de rôle et
d'aventure sur micro!

Venez découvrir en exclusivité LE JEU DE ROLE qui va changer votre vie ! Ce jeu
apporte plus d'innovations aux programmes existants que Dungeon Master ou
Ultima VI n'en ont apportées aux jeux textuels !

Ne manquez pas l'occasion d'assister à la naissance d'un nouveau standard à vous
couper le souffle tant il ouvre de nouveaux horizons aux jeux de rôles et d'aventure
sur micro!



ATTENTION ! Ce jeu n'est prévu à la vente qu'en février 1992 !
Pourrez vous patienter jusque là ... ?



Du lundi au samedi de 10h30 à 19h30, 43 rue de la convention, 75015 Paris
Tél: (16-1) 45 78 67 30. Fax: (16-1) 40 59 40 03 - Métro et RER JAVEL

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX <i>64</i>	PRIX
Frais de port (console: 50F)	+ 20 F
Disq 3 1/2 <input type="checkbox"/> 5.14 <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer	F

Mode de paiement Je joins un: ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ Carte de remboursement (+25F)
☐ CCP

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE _____ Date d'expiration: / / Banque:	Signature _____
---	---------------------------

NOM _____
Adresse _____
Code Postal _____ **Ville** _____
Telephone _____

Je joue sur:

<input type="checkbox"/> IBM	<input type="checkbox"/> MegaDrive	<input type="checkbox"/> Intellivision	<input type="checkbox"/> GameGear
<input type="checkbox"/> NEC	<input type="checkbox"/> Commodore	<input type="checkbox"/> SuperIntels	<input type="checkbox"/> TurboIntels
<input type="checkbox"/> SAK	<input type="checkbox"/> NeoGeo	<input type="checkbox"/> Lynx	<input type="checkbox"/> CD ROM
<input type="checkbox"/> Nintendo	<input type="checkbox"/> NEO	<input type="checkbox"/> GameBoy	<input type="checkbox"/> PC et Comp.
<input type="checkbox"/> Micro	<input type="checkbox"/> Atari ST	<input type="checkbox"/> Amiga	<input type="checkbox"/> CPC

CONCOURS GRAND PRIX FORMULA 1

MICROPROSE
et **GENERATION 4**
organisent un
super concours
basé sur le jeu
Grand Prix
Formula 1.

Le gagnant sera
invité à piloter
une Ferrari 328
GTS,
ou à être piloté
pour ceux qui ne
posséderaient pas
leur permis de
conduire.

De nombreux
autres lots,
récompenseront
les meilleurs
participants !



- 1** Combien le jeu G.P.
Formule1 contient-il de circuits
- 2** Combien d'équipes de F1 sont présentes ?
- 3** Le record de victoires en Grand Prix, détenu
par Prost, est de ... ?
- 4** Le record de Pole Position, détenu par Senna,
est de...?
- 5** Quel est le champion du monde
des constructeurs pour la saison 90-91 ?

Envoyez vos réponses sur carte postale uniquement à

Génération 4
Concours Grand Prix
19, rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

avant le 25 décembre, le cachet de la poste faisant foi

Alien Storm (Sega)	259F
Batt 2	349F
Battle Isle *	309F
Bill Elliotts NASCAR *	259F
Captain Planet	259F
Colitas Legend *	299F
Cheshires Labyrinth	319F
Cisco Heat + Pin's STN	279F
Demotors	299F
Double Dragon 3	259F
Fascination	279F
Final Fight Capecon	259F
Football Crazy	269F
Grand Prix F1 *	349F
Guardian 1	255F
Helindoll *	329F
Knightsare	299F
Megafomania	309F
Moonstone *	319F
Populous 2	259F
Realms	299F
RoboCop 3D	259F
R Type 2	259F
Robin Hood VF	259F
Rugby World Cup *	349F
Simpsons	299F
Tip Off	279F
Terminator 2	249F
Torques Ninja 2 + Pin's	269F
Ultima 6	309F
Wing Commander 1 *	259F
W.W.F.	259F
3D Golf	349F

* AMIGA version



Les Compils d'enfer

Les Costos / UBI soft

Medals of Honor	259F
Medals of Honor 2	259F
Medals of Honor 3	259F
Medals of Honor 4	259F
Medals of Honor 5	259F
Medals of Honor 6	259F
Medals of Honor 7	259F
Medals of Honor 8	259F
Medals of Honor 9	259F
Medals of Honor 10	259F

Air Combat Aces / UBI soft

Adrian (all CPC)	259F
Adrian 2	259F
Adrian 3	259F
Adrian 4	259F
Adrian 5	259F
Adrian 6	259F
Adrian 7	259F
Adrian 8	259F
Adrian 9	259F
Adrian 10	259F

10 Megahits vol 3 / UBI soft

10 Megahits	349F
10 Megahits 2	349F
10 Megahits 3	349F
10 Megahits 4	349F
10 Megahits 5	349F
10 Megahits 6	349F
10 Megahits 7	349F
10 Megahits 8	349F
10 Megahits 9	349F
10 Megahits 10	349F

Capcom Collection / UBI soft

Street Fighter	259F
Street Fighter 2	259F
Street Fighter 3	259F
Street Fighter 4	259F
Street Fighter 5	259F
Street Fighter 6	259F
Street Fighter 7	259F
Street Fighter 8	259F
Street Fighter 9	259F
Street Fighter 10	259F

Les Battants 2 / UBI soft

Street Fighter	259F
Street Fighter 2	259F
Street Fighter 3	259F
Street Fighter 4	259F
Street Fighter 5	259F
Street Fighter 6	259F
Street Fighter 7	259F
Street Fighter 8	259F
Street Fighter 9	259F
Street Fighter 10	259F

Air Sea Supremacy / UBI soft

Air Sea Supremacy	259F
Air Sea Supremacy 2	259F
Air Sea Supremacy 3	259F
Air Sea Supremacy 4	259F
Air Sea Supremacy 5	259F
Air Sea Supremacy 6	259F
Air Sea Supremacy 7	259F
Air Sea Supremacy 8	259F
Air Sea Supremacy 9	259F
Air Sea Supremacy 10	259F

LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Maison Gambetta
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIALME
Tel : 40.35.42.42

*** Nouveau ***
NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20
CHARTRES
10 Rue NABI D'ALAY
Tel : 37.21.17.17

La Totale
Compil



-Tortue Ninja
-Gumina 2
-Back To The Future 2
-Day Of Thunder
-PC Attack
-299F
-CPC 299F

Séquence news Partenaire Officiel

PCet Compatible

Battle Isle	349F	Lords of rings 2	349F
Bomber Man	269F	Le Parrain	349F
Bosses Bomb Club	269F	Longbow cpa/vga	349F
Cadaver	299F	Monkey Island 2	399F
Chiesmaster 3000	309F	Mig 29 SP Full	449F
Cisco Heat + Pin's	279F	Moonstone	309F
Comm	299F	Musik Master	399F
Elvina 2	399F	Pelighter Tengen	299F
Eye of Beholder 2	399F	Robin Hood VF	309F
E.L.F.	399F	Shadow Son VF	309F
Falcon 3	459F	Starglider 2	399F
Fascination	299F	Simpsons	299F
Floor 13	349F	Sue Trick	349F
F 117 A (IGA/VGA)	299F	Strike Commander	309F
Great Coasts 2	329F	Terminator 2	259F
Gumball 2000	399F	Torques Ninja 2	309F
Gothline	249F	Unreal	349F
Gods	309F	Willie Beamish	399F
Indy 4	299F	W.W.F.	309F

En Décembre tu as droit à un pin's
TORTUES NINJA
Donatello, Michaelangelo, Raphael, Leonardo
pour tout achat à partir de 300F

Nintendo

N.E.S et GAME BOY

SEGA

Promo Méga drive
1290F + Sonic

NEC

Toute la Gamme
Toutes les News

SNK

Néo-Géo + 1 jeu 3490F

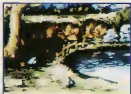
Plus de 1000 Cartouches
En Stock

CPC Les News
DISC

Alien Storm (Sega)	169F
Bonanza Bros (Sega)	169F
Captain Planet	159F
Guardian 3 Tengen	169F
Final Fight (Capcom)	169F
Justices 3	159F
Karaté Aces	229F
Megaworm Capcom	169F
Terminator 2	159F
Top 25 (super)	249F
Torques Ninja 3	159F
Simpsons	159F
Super Heroes	199F
W W F	159F

Pour commander
tu téléphones
au magasin le plus
proche
livraison Colissimo 48H
**PRIX, CHOIX
DISPONIBILITE**

SECTE NOIRE



Toujours en développement, le jeu d'aventure Black Sect est en bonne voie. Je vous rappelle que l'action se passe dans le Périgord, la plus belle région de



France... et du monde. À noter que ce pourrait bien être le premier logiciel de Lankhor à arriver à peu près à l'heure. Si c'est vraiment le cas, on se demande bien ce que l'on pourra alors leur reprocher !

DES ACCOLADES A GOGO



Assez discrète ce mois-ci, la compagnie semble se préparer pour une fin d'année explosive. Outre l'attendu Elvire 2 en test le mois prochain, nous allons bientôt voir revenir Les Manley, dans des aventures loufoques et passionnantes, en plein L.A. Au programme, une histoire de kidnapping cochant en fait un scénario beaucoup plus complexe. Outre deux ou trois autres projets moins importants, prévus pour les mois à venir, nous allons peut-être avoir la surprise de tester aussi l'adaptation du film Home Alone, plus connu chez nous sous le nom de "Maman, j'ai raté l'école". Au programme, de l'action, encore de l'action et toujours de l'action, le tout dans une ambiance décontractée.



C'est Noël ! Le mois des cadeaux

3615
GEN 4

Plongez sur votre minitel

- Des K7 vidéo Schwarzenegger
- Des compilations Challengers (Amiga, PC, ST)
- Des compilations Star Six (Amiga, PC, ST)
- Des CD Musique des Voyageurs du Temps
- Et des jeux Amiga, PC, ST

UN CADEAU PAR JOUR !



POUR VOUS APPORTEZ LE MEILLEUR DE L'ACTION, NOUS VOUS REMUE CIEL ET TERRE, SANS OUBLIER LA MER

Et nous les avons regroupés dans une seule petite boîte.

Trois de nos jeux de simulation les plus rapides, les plus fascinants, à vous faire frémir dans le dos, se trouvent désormais réunis dans le même coffret.

Si vous disposez d'un Amiga, "Air, Land & Sea" comprend F1A-18 Interceptor™, Vous vous lancez dans 7 combats aériens aux commandes d'un F16 ou d'un F18. Il vous faudra éviter des missiles de croisière, voler au secours de vos collègues descendus en vol, sauver le Président, vous enremer jusqu'à voler sous le Golden Gate Bridge - bref, vous vivrez la vie mouvementée d'un pilote des années '90.

Pour ceux qui disposent d'un PC, Stormovik Soviet Attack Fighter SU-25™ leur donne la possibilité d'effectuer des missions de combat aérien aux commandes d'un engin soviétique. Et commandé, vous disposerez de trois vues entièrement de votre appareil et vous serez en mesure d'attaquer les cibles en 3D les plus réalistes que soient, qu'il s'agisse de bâtiments, de véhicules ou d'appareils blindés.

Disponible pour L' et l'autre système, le Greatest Spectacle in Racing® a été adapté pour vous offrir la plus grande simulation de compétition automobile jamais réalisée avec Indianapolis 500®.

The Simulation™ Choisissez l'un de trois modèles de bolides ou dessinez votre propre prototype et tenez tête à 32 concurrents. Vous pourrez ensuite visualiser vos erreurs et vos exploits sous 6 angles différents - juste au cas où la foudre vous ferait fermer les yeux durant le premier parcours.

Enfin, que vous disposiez de l'un ou l'autre modèle de micro, nous vous présentons 688 Attack Sub™ Découvrez les graphiques en 3D les plus époustouflants et les plus étonnantes images numériques jamais conçues aux commandes de 688 ou Soviet Air. Décodez de votre itinéraire le fil de 10 scénarios différents offrant des possibilités de jeu infinies, sous les mers les plus chaudes de la planète. Vous serez menacés par des torpilles faisant route droit sur vous, alors tenez le choc et résistez... clostrophobes, n'abandonnez pas!

¹ Dans la version PC, vous trouverez Stormovik Soviet Attack Fighter SU-25™ et non pas F1A-18 Interceptor™.

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Seaton Rd, Langley, British Columbia V3A 4K2, Canada.
Tel (604) 733-5484x2, Fax (604) 733-5484x3.

GENERATION 4 : LA TOTALE

Pour les étourdis, nous vous rappelons que Génération 4 vous propose tous les mois une multitude d'informations et de produits sur vos jeux préférés. Tout nouveau, tout beau, la K7 (1 heure) de Génération 4 regroupant toute l'actualité micro et console du moment, les previews, le Hit-Parade... sera disponible très prochainement par correspondance et dans les meilleurs magasins (FNAC, ULTIMA...) A posséder absolument !

Pour des news, des trucs et astuces, des solutions de jeux d'aventure, des questions à la rédaction, des cadeaux... 3615 GEN 4 ! Ce mois-ci, pour tout abonné, une superbe compil "lebel GEN4" pour un prix canon.

Plus intelligent que Rambo, plus fort que Calmero, plus beau que Quesimodo, plus vif que Drcopy, c'est notre responsable du Club Gen 4, qui vous fera gagner des jeux, des demos...

En plus, en vous inscrivant, vous recevrez une superbe carte nominative. Indispensable !

BIS REPETITA

Ça vous a plu ? Vous avez aimé ça ? Nous aussi ! Car on adore vous faire plaisir. Le mois prochain, vous retrouverez donc une disquette dans Génération 4 contenant Grand Prix 500 cc, le jeu complet, sur ST plus Galtcombe, un clone de Gauntlet sur PC et compatibles. Que les possesseurs d'Amiga se rassurent, il pourront commander un jeu complet par correspondance moyennant 10 francs de frais de port.

Alors, merci qui ?

LES FRERES BONANZA

Les Frères Bonanza est un jeu d'action-aventure sur Amiga et PC. Vous y incarnez un héros qui doit sauver sa sœur captive. Le jeu est très riche en contenu et propose de nombreuses missions. Il est très amusant et vous permettra de passer un bon moment. Le jeu est disponible sur Amiga et PC. Le prix est de 99 F. Le jeu est très amusant et vous permettra de passer un bon moment. Le jeu est disponible sur Amiga et PC. Le prix est de 99 F.

ÇA PLANE POUR LORICIEL



Après Psyborg, le prochain jeu de chez Loricel n'est autre qu'une simulation de parapente dénommée Paragliding. Réalisée en externe par la jeune, mais ô combien excellente, sympathique et dynamique société Atréid Concept basée à Bordeaux. Plus de détails le mois prochain.



DÉCOUVREZ LES MEILLEURS JEUX AMIGA/PC/ST/CONSOLES SUR VOTRE TELE !

Pour faire le bon choix !

**GÉNÉRATION
4
VIDEO**

1 K7 VHS Secam d'une heure - 99 F

- Tests micro, tests consoles
- Hit-Parade, Previews

L'actualité en images animées !

1 HEURE D'ECLATE ! (voir page 72)

KILLERBALL

**Si vous voulez vraiment de l'action ...
Je vous attends !**

Dans l'univers de
KILLERBALL les
jeux de la série
sont les plus
spectaculaires à paraître,
quel que soit le
système, avec toutes les
actions d'un film d'action des
années 80. Ils ont été les plus
vendus !
ELITE LA VICToire
COMME.

C'est tout ce que vous
devez savoir pour
arriver à la fin de la série, 24
heures plus tard, une
nouvelle que les autres
ont, entre les autres
autres, ce qui est le
plus intéressant de la
série, les autres les autres
autres.

Seuls les autres les autres
autres vous arriveront
à la fin de la série, 24
heures plus tard, une
nouvelle que les autres
ont, entre les autres
autres, ce qui est le
plus intéressant de la
série, les autres les autres
autres.

KILLERBALL est
un jeu de la série
la plus intéressante
à paraître, quel que
soit le système.



MICROIDS



Microïds, 58, chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35

LE BARON ROUGE CHEZ COMMODORE

La version Amiga de Red Baron, le fabuleux simulateur de vols d'avions de la Première Guerre mondiale (Dynamix) est quasiment fini. Toutes les options de la version PC sont bien sûr présentes, mais c'est surtout du côté de l'animation que nous avons été surpris. Même si la version que nous avons pu voir n'était pas encore optimale, elle était déjà assez rapide et aussi prenante que sur PC. Les bruitages, exploitant les possibilités de l'Amiga, ne sont pas oubliés, et il semble donc que les amateurs de vieux coucous vont pouvoir se faire un petit plaisir pour cette fin d'année.



DERNIERE CHANCE POUR D.C.K.

Le concours organisé par notre confrère ST Magazine avec Eurosoft se poursuit jusqu'à Noël. Vous pouvez encore envoyer vos démos, réalisées à l'aide de D.C.K., chez Eurosoft, et ce jusqu'au 31 décembre. Bonne chance !

JOUER A TOUT GENERATION 4

Un numéro spécial Noël vient de sortir, alliant les rédactions de GENERATION 4 et de JOUER A TOUT, pour vous proposer un catalogue de tout ce qui se fait de mieux pour s'amuser. Les jeux micros bien sûr, mais aussi les jeux de stratégie, de réflexion, les wergames, les jeux de rôles, les jeux de société... Joyeux Noël !

SENNA SIGNE CHEZ SEGA

Après l'immense succès de Super Monaco GP, Sega compte éditer la suite dans le courant de l'année prochaine. Pendant de grandes ambitions sur ces nouveaux logiciels de courses automobiles, Sega n'a pas hésité à débaucher le récent triple champion du monde Ayrton Senna. Ce dernier aura son nom sur toutes les boîtes, et devrait assurer le succès logique du jeu. Affaire à suivre !



UNE DISQUETTE DANS LE PROCHAIN GENERATION 4 POUR LES FANATIQUES DE JEUX ST/PC ET AMIGA

DANS LA DISQUETTE

- Grand Prix 500 sur ST
- Catacombe sur PC
- Sapristi, le logiciel pour télécharger les logiciels ST
- un jeu du commerce sur Amiga à obtenir gratuitement par correspondance (frais de port 10 F)

**GÉNÉRATION
4
DISQUETTE**

NOËL EN FÊTE !

A NE PAS RATER !

ILS ARRIVENT SUR



MACHINES, LOGICIELS, PERIPHERIQUES, LES IMPORTS DES 4 COINS DE LA PLANETE AUX MEILLEURS PRIX, LIVRES CHEZ VOUS

Aujourd'hui, Load accueille PLANETE COMPUTER, un gigantesque choix de produits des prix IMBATTABLES.

PLANETE COMPUTER c'est plus qu'une nouvelle rubrique de LOAD, c'est un hypermarché planétaire caté-

ment consacré aux micro-ordinateurs et aux consoles de jeux, ouvert 24/24 heures et accessible de votre salon, à l'aide d'un simple Minitel.

Vous choisissez, vous commandez, vous êtes livrés à domicile.

De plus, chaque semaine, des promotions exceptionnelles seront signalées sur des produits PLANETE COMPUTER. Si vous n'y croyez pas, venez vous rendre compte par vous-même.

Cette campagne sera diffusée l'été, dans le cadre des médias de presse écrite.

DES PRIX PLANETE

Extension mémoire 512Ko pour ATARI STE : 250 F

Extension mémoire 1Mo (2Mo de mémoire Chip) pour AMIGA 500+ : 590 F

Carte SOUNDBLASTER version 2 pour PC : 1090 F



DES PRIX PLANETE

10 Disquettes 3,5" HD : 59 F

Et les consoles
SEGA MEGADRIVE,
NINTENDO SUPER
FAMICOM,
SNK NEO GEO
et NEC
A DES PRIX PLANETE..

Load, le serveur international des passionnés d'informatique

LOAD c'est toujours la messagerie internationale, la possibilité de dialoguer en direct avec toute la planète. C'est aussi le téléchargement de programmes avec un catalogue de logiciels impressionnant pour AMIGA, ATARI ST et PC. Rapide, efficace et économique.

pour vous procurer en quelques minutes les logiciels dont vous avez besoin.

NOUVEAU et GRATUIT

LOAD vous propose SMODEM™ son nouveau protocole de téléchargement.

Utilisation simple, fiabilité maximum, conforme aux normes CCETT, avec lui vous pouvez télécharger un fichier en plusieurs sessions, transférer automatiquement une série de fichiers ou reprendre en téléchargement accidentellement interrompu.

Bon de commande du kit de téléchargement Load par minitel :

Nom : _____	Prénom : _____	Adresse : _____
Code Postal : _____	Ville : _____	Machine (Marque, format disquette) : _____
<input type="checkbox"/> Je souhaite recevoir le protocole de téléchargement gratuit et le câble pour 95 FF.		
<input type="checkbox"/> J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que le protocole de téléchargement gratuit .		
<input type="checkbox"/> Je souhaite recevoir la disquette d'utilitaires Load (protocoles, archiveurs, anti-virus) pour 45 FF.		
Envoyez ce bon et votre règlement A J.M.R. Communication SARL, 13 rue de Champagne, 92151 Nanterre, FRANCE.		

Date et Signature

(à retourner avec le règlement)

CAMPAGNE TV

En Angleterre, les kids vont être littéralement agressés de spots publicitaires concernant les différentes machines du marché du jeu vidéo. En plus des imposantes campagnes de pub de Nintendo et Sega, Atari et Commodore entrent dans la danse, et investissent chacun près de 45 millions de francs. Commodore axa sa communication sur l'Amiga et le CDTV, comme l'on pouvait s'en douter, mais également sur le C64 de manière plus étonnante. Quant à Atari, leurs deux axes sont le STE et le Lynx. En France, ces constructeurs restent plus discrets, même si plus de 200 spots Atari (STE et Lynx) sont programmés d'ici Noël.

UNE QUETE RETARDEE



On attend toujours la version finie de Moonstone, de chez Mindscape, pour pouvoir vous offrir

un test complet. Pour ce qui est de Knightmare, le prochain jeu de l'auteur de Captive (en attendant Captive 2), il sera testé le mois suivant.



SOUFFLEZ LES BOUGIES !



Magic Candle 2 est toujours en développement sur PC, mais il devrait nous arriver sur le coin du nez au début de l'année prochaine. La réalisation semble avoir évolué dans le bon sens. Qu'en est-il de l'aventure et du système de jeu ? Réponse le plus vite possible.

UNE DISQUETTE DANS ST MAGAZINE BOURRÉE DE LOGICIELS Toute la vie de l'Atari ST



Neochrome Master 2.4, Protracker STF et STE, HMS Replay routine, Galaxia, Edison, ST Tools, Fastcopy 3, Sepristi, Eyes, Demo Universe

UN DOSSIER MUSIQUE HORS MIDI ET LES CAHIERS HABITUELS
JUSQU'AU 12 DÉCEMBRE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX



LORS QUE D'AUTRES REGLENT LEUR CEINTURE DE SECURITE AVEC "AIR COMBAT" VOUS ETES DEJA A L'ATTAQUE

Avec Chuck Yeager's Air Combat™ vous voilà déjà parti et en pleine action dans un des trois combats aériens les plus terribles de notre histoire : la Deuxième Guerre Mondiale, les guerres de Corée et du Vietnam.

Pas moins de 50 missions historiques permettront de départager les As du reste des pilotes.

Affrontez les meilleurs éléments de la Luftwaffe pendant la Deuxième Guerre Mondiale, attaquez les Sabres dans le ciel au dessus de la rivière Yalu en Corée, et participez à la plus grande bataille aérienne du Vietnam.

Et si ça ne vous suffit pas, vous pouvez, en plus, créer

vos propres scénarios militaires. Choisissez votre avion de combat parmi six des meilleurs chasseurs, sélectionnez votre ennemi, déterminez son niveau technique et décidez lequel de vous deux à l'avantage tactique.

Vous pouvez même mélanger les avions de différentes époques et voir comment vous aborderiez un Mig 21 si, par exemple, vous pilotiez un P51 Mustang.

Compartis à Air Combat, les autres simulateurs de vol ne tiennent vraiment pas la route.

Logiciel et manuel en français



ELECTRONIC ARTS®

Disponible uniquement
sur IBM/PC

Electronic Arts 1180 Station Road Longley, Berks, SL3 8YH, Angleterre, Tel. (44)333 343442 Fax (44)333 346673

CONCOURS MEGA LO MANIA

Concours exceptionnel organisé par Mirrorsoft
et Génération 4 sur Mega Lo Mania.

1er prix : Devanez célèbre !
Mirrorsoft digitalisera votre
visage, pour l'utiliser comme
"tête" d'un des seigneurs de
guerre de Mega Lo Mania 2,
prévu pour 92. Pour les
19 gagnants suivants,
des tasses, des T-shirts
ou des posters Mega Lo
Mania, récompenseront leur
bonne participation.

Envoyez vos réponses
sur carte postale uniquement à

**Génération 4
Concours Mega Lo Mania**

19, rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

avant le 25 décembre,
le cachet de la poste faisant foi !

1

Quel est le nom de l'unique
représentante féminine dans le jeu

- a - Kathy
- b - Scarlett
- c - Ingrid

2

Laquelle de ces îles appartient à la
troisième Epoch ?

- a - Fornica
- b - Elceira
- c - Garza

3

Combien de zones constituent l'île
de Bracula au 2^e niveau ?

- a - 5
- b - 7
- c - 11

Formula One Grand Prix



Le plus grand défi dans l'histoire de la course automobile

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font valser leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour décoller en trombe au milieu de la foule, des millions de spectateurs et des croissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attaquer votre ordinateur ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de *Race* et *Street Car Race*, ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

MicroProse Grand Prix, l'essence de l'excitation : 16 circuits 3D raffinés, des rues de Monaco et d'Adelaide aux splendides cabanques de Monaco et le choc de 25 voitures commandées indépendamment. Étudier le circuit lors de l'entraînement, régler votre voiture pour réaliser des performances record, puis décoller en trombe en affrontant vos adversaires. Comme d'habitude, excitante, telle est la simulation de Grand Prix, la plus réaliste qu'on ait jamais vue.

- Connaissances de l'habitude authentiques avec radio et retroviseurs réglables
- Pneu et frein réalistes, à vous de juger quand il convient de tirer dans la gangue
- Vue de la course depuis des caméras de télévision placées sur chaque piste et répétition de vos plus grands triomphes et de vos pires déboires
- Conditions météo imprévisibles : la course peut commencer par temps sec, mais si un nuage soudain peut éclater et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion ou passager) font de la course une véritable gageure pour tous les pilotes
- Depuis la ligne de départ jusqu'au championnat du monde, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !

Formula One Grand Prix arrive prochainement pleins gaz dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga Atari ST et IBM PC et compatibles



MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Telford, Glas. GL5 5DA

ULTIMA 6 IS BACK !

Les versions Amiga et ST d'Ultima 6 devraient sortir avant Noël en France. Le jeu semble très joli, mais nous n'avons pu pour l'instant apprécier la vitesse de l'ensemble. Quoi qu'il en soit, les amateurs de la saga vont enfin pouvoir continuer leurs aventures au royaume de Britannia. Des semaines entières d'exploration !



OPERATION DISQUETTE : ST MAGAZINE ENTRE DANS LA DANSE

ST Magazine, spécialiste de l'Atari, propose ce mois-ci une disquette avec de nombreux utilitaires géniaux, soit 1 mégao de programmes en tout. Décompressez et vous aurez entre les mains Protracker, Neo-chrome Master 2.24, Fastcopy 3... Une initiative qui mérite le détour !

WALT DISNEY CHEZ INFOGRAMES

Jusqu'alors distribuée par Titus, la gamme de produits informatiques de Walt Disney sera dorénavant l'apanage d'Infogrames. Les dirigeants de Walt Disney se déclarent ravis de leur collaboration avec Titus, mais pensent avoir trouvé avec Infogrames le partenaire idéal pour une couverture européenne.

Les premiers jeux à sortir devraient être Hare Raising Havoc et The Rocketeer, tous deux présentés dans notre dossier spécial sur Walt Disney dans le numéro de septembre. A signaler que la distribution du reste de la gamme Disney, éducative et créative (Animation Studio), est également assurée par Infogrames.

NOUVEAU ! OXYGEN

Le magazine de tous les loisirs

oxygen

CINEMA - MUSIQUE - BD - LIVRES - HIGH TECH - JEUX - VIDEO

L'essentiel de l'actualité des loisirs

Chez tous les marchands de journaux - MENSUEL

Aventure, Action, Humour dans une
Atmosphère Fantastique Médiévale!

Vivez l'aventure cocasse de trois lutins malicieux partis chercher un remède pour guérir leur roi devenu fou à lier...



avec la technologie
 la plus innovante et
 la plus amusante
 à l'écran.
 Une aventure
 fantastique et
 humoristique
 pour tous les
 gamers.



Disponible sur : Amiga, Atari ST, PC 3.5", 5.5", PC de bureau ou 256 couleurs

Windows pas à passer par DOS, serveur
 multi - 35 15 COKTEL, l'éditeur est
 simple demande - CVS
 Prix forfaitaire de l'éditeur
 5, rue Jean-Jacques
 92000 Nanterre (France)



**The
 multimedia
 generation**

JEROME LANGE SUR PC



Maupiti Island vient de sortir sur PC et compatibles. Les graphismes sont toujours aussi beaux, et le jeu garde toute sa saveur.

Pour en savoir plus, reportez-vous au test déjà paru

dans Génération 4. A déguster lentement !

NB : Les programmeurs de la société Lankhor pensent sérieusement à réaliser une version PC et compatibles 256 couleurs.



GIGA GENERATION 4

C'est plus qu'un jeu. C'est une aventure. Génération 4 assure tout au long des jeux indiens la plus originale émission jeu de rôle et de stratégie les jours d'été.

Alternativement, cette trilogie vous propose toute une gamme de jeux de rôle et de stratégie. Les jeux de rôle sont à découvrir dès maintenant.

P.S. : A partir du mois prochain, vous devrez retrouver le sommaire de chacune des émissions avant que leur date de diffusion.

oxygen N°2

TOUTES LES SUPER PRODUCTIONS CINEMA
POUR 1992/1993...

LE RAP - BORIS VIAN - TARDI ET CELINE

INTRODUCTION AU JEU DE ROLES

JUSQU'AU 5 DECEMBRE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

oxygen N°3

CINEMA : FIEVEL, THE ROCKETEER, ALIEN 3

TERMINATOR 2, les séquences que vous n'avez pas vues

MUSIQUE : U2, Michael JACKSON, ... B.D. : Tintin chez les Soviets, Les Passagers du Vent...

LIVRE : El Roy, Bradbury - LOISIRS - VIDEO...

LE 6 DECEMBRE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

MICRO & CO

En attendant qu'il soit d'actualité en France des Expositions de la Foire du Versaillais, y compris les nombreux visiteurs de découvrir de nombreux produits et nouveautés, et de même les auteurs de quelques logiciels. Un moment bien placé consacré donc organisé par GENEATION 4, un collectif de jeunes, un club spécialisé dans l'organisation de Games Days. Au programme, l'installation de 2 jeux d'ordinateur d'actualité de PointNet impressionnants jusqu'à présent.



HEREDIS EXPLORE



Expose Software est décidément très productif en cette fin d'année, avec un nouveau projet nommé Heredis. Il s'agit d'un jeu de plates-formes s'annonçant comme superbe, comme vous pouvez le voir sur les photos (ST en 16 couleurs).



JOUER aux JEUX de REFLEXION

Pour tous les fanatiques des jeux de l'esprit

DOSSIER SCRABBLE - DEJOUER LES PIEGES DES JEUX CONCOURS - L'ACTUALITE DU JEU - LES FEDERATIONS (BRIDGE, ECHECS, ETC. . .)

CAHIER SPECIAL: LES JEUX A RESOUDRE VOUS MEMES, ETC, ETC



BIMESTRIEL - N° 4
CHEZ LES MARCHANDS DE JOURNAUX

Pour que le choix d'un jeu
ne soit plus le parcours
du combattant



AMIGA · ST/STE · PC



AMIGA · ST/STE · PC



AMIGA · ST/STE · PC
AMSTRAD



AMIGA · ST/STE · PC
AMSTRAD



AMIGA · ST/STE · PC



AMIGA · ST/STE · PC
AMSTRAD



AGITATEUR DEPUIS 1954.

En vente dans les magasins fnac et fnac logiciels

**VOUS OFFRE DES PETITES ANNONCES GRATUITES
HI-TECH POUR TOUS LES PARTICULIERS**

- Vous n'êtes pas sûrs de passer votre annonce dans le prochain numéro de Génération 4 en raison de l'abondance des annonces reçues
- Vous êtes pressé - ● Vous avez des matériels autres que Console ou micro à :

VENDRE ACHETER ECHANGER

GÉNÉRATION 4

Vous pouvez dès maintenant saisir directement vos annonces sur 3615 GEN4*PAT

Choisissez les « PAT »
le nouveau bimensuel
des petites annonces technologiques
9 F un jeudi sur deux

MICRO

HIE

PHOTO

TV-VIDEO

MUSIQUE

BUREAUTIQUE

Cocher la rubrique et la sous-rubrique dans laquelle votre approche doit passer.

<input type="checkbox"/> INFORMATIQUE :	Norme <input type="checkbox"/> Apple <input type="checkbox"/> ST Akin <input type="checkbox"/> CPC <input type="checkbox"/> Macintosh <input type="checkbox"/> PC compatibles <input type="checkbox"/> Consoles <input type="checkbox"/> Divers
	Configuration <input type="checkbox"/> Complètes <input type="checkbox"/> Unités Centrales <input type="checkbox"/> Périphériques <input type="checkbox"/> Logiciels <input type="checkbox"/> Portables <input type="checkbox"/> Autres
<input type="checkbox"/> HIFI :	<input type="checkbox"/> Châssis complètes <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> Platines <input type="checkbox"/> Magnétophones <input type="checkbox"/> Tuners <input type="checkbox"/> Amplis/Égaliseurs <input type="checkbox"/> Enceintes
	<input type="checkbox"/> Baladeurs <input type="checkbox"/> Auto radios <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> Divers/Accessoires
<input type="checkbox"/> PHOTO :	<input type="checkbox"/> 35mm reflex <input type="checkbox"/> 35mm compacts <input type="checkbox"/> Grands formats (8x6, 6x8 etc.) <input type="checkbox"/> Autres formats <input type="checkbox"/> Divers/Accessoires
<input type="checkbox"/> TV-VIDÉO :	<input type="checkbox"/> TV <input type="checkbox"/> Magnétoscopes <input type="checkbox"/> Caméscopes <input type="checkbox"/> Divers
<input type="checkbox"/> MUSIQUE :	<input type="checkbox"/> Minirevols <input type="checkbox"/> Divers/Accessoires
<input type="checkbox"/> BUREAUTIQUE :	<input type="checkbox"/> Téléphones <input type="checkbox"/> Fax <input type="checkbox"/> Bureautique

GARANTIE DU VENDEUR

Votre annonce ne sera pas publiée si cette attestation

Fourchette de prix de votre matériel :

☐ de 0 à 500 F ☐ de 6001 à 6000 F ☐ de 13001 à 16000 F
☐ de 501 à 1000 F ☐ de 6001 à 8000 F ☐ de 16001 à 20000 F
☐ de 1001 à 2000 F ☐ de 8001 à 10000 F ☐ + de 20000 F
☐ de 2001 à 4000 F ☐ de 10001 à 12000 F

DEPARTEMENT : | | | VENTE ☐ ACHAT ☐ RENAISSANCE

LIBELLÉ DE VOTRE ANNONCE (inscrivez dans votre N° de téléphone)

[illegible][illegible]

GARANTIE DU VENDEUR

Votre annonce ne sera pas publiée si cette attestation n'est pas dûment remplie, datée et signée !

DOI: 10.1002/for

M. Mironi Milo Polignone

Abstract

Code postal

time

T4H

All constants near 1 represent a

- Que la description que j'ai donnée du idéal productif proposé(e) est sincère et conforme à la réalité

— que les produits est fourni en tant de fonds émettent tout indicatif contraire dans l'annexe)

— Que mon offre est en tout point conforme à la législation et à la réglementation en vigueur.

1.1.1. THE CONCEPT OF A STATE

Signature: *chilensis*

1

10.

**BULLETIN A
DECOUPER
PHOTOCOPIABLE**

LES 4 D'OR FNAC GENERATION 4 1991

Comme l'année dernière, Génération 4 et la Fnac ont mis leurs forces en commun pour consacrer les meilleurs produits de l'année 1991. Avec plusieurs changements par rapport à l'année passée, les 4 d'Or Fnac/Génération 4 devraient à nouveau être l'événement du début 92 dans le monde de la micro... Commencez à y penser, car nous vous proposerons dès le prochain numéro la liste des nominés, ainsi que le bulletin de vote.

L'ORAGE E.T. CHEZ US GOLD

Alien Storm continue de se faire attendre sur Amiga. La démo que nous avons eue semble assez réussie, à la fois rapide et colorée. Seule la jouabilité n'est pas encore tout à fait réglée. Autre projet en plein boum, Bonanza Brothers, mettant en scène les deux célèbres personnages Moby et Robo. Leur seule raison d'être est le vol, et vous allez donc pouvoir vous en donner à cœur joie à travers plusieurs bâtiments ultraprotégés.



LE CDI ?!

Le premier octobre dernier se tenait au Japon "l'Electronic Show 91", durant lequel plusieurs CDI de marques différentes étaient présentes (Sony, Philips, Panasonic, Sanyo...), ainsi que les toutes premières productions. Les visiteurs ont pu admirer F1 GP, Golf 13... Tout ceci est prévu pour la rentrée 92 en France. Il va encore falloir patienter.

CANADA = VEINARDS

Le Canada est en effet le premier pays dans lequel le Super Famicom sera distribué officiellement, en plus du Japon et des Etats-Unis. La date du commercialisation est fixée au 1^{er} janvier 92.

PRIX A LA BAISSSE

Le CDTV vient de baisser de prix en Angleterre en passant de 6 000 F à 5 000 F. A quand la même initiative en France ?

JOUER aux JEUX MATHEMATIQUES

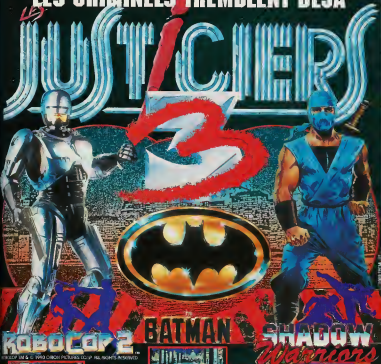
Pour tous les fanatiques des jeux mathématiques

**TOUT SUR LE 6^e CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEUX
MATHEMATIQUES (inscriptions, dates, sélections, ...)**
CHAMPIONNAT DE NEUROBICS
CLUB HP et des jeux, des jeux ...



**BIMESTRIEL - N° 3 H.-S. -
CHEZ LES MARCHANDS DE JOURNAUX**

**VOS HEROS PREFERES SONT DE RETOUR!
LES CRIMINELS TREMBLENT DEJA**



ATTENTION
LA VERSION AMSTRAD DES
JUSTICIERS 3
COMPREND TOTAL RECALL
810 PLACE DE BATHOUP 2

ocean

**ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD**

OCEAN SOFTWARE LTD., 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47663326 FAX: 42279573

INDY HEAT : ÇA CHAUFFE



Encore une adaptation de ce jeu d'arcade chez Sega Games. D'après vous pouvez le voir, il s'agit d'un jeu à la Superbike sur la Sega CD. Ça va, avec cependant des sprites beaucoup plus précis. Les différents circuits sont prévus, et les affrontements entre plusieurs pilotes sont bien redoutables.

LE PILIER DE BART

Non, je ne vous parlerai pas ce mois-ci de Didier, qui passe ses journées au bar, mais plutôt de Bart Simpson, qui devrait être prochainement le héros d'un nouveau jeu vidéo. Après le jeu d'arcade/aventure signé Ocean, c'est avec bien plus d'intérêt que nous attendons le jeu d'arcade, adapté de la machine d'arcade.

C'est Konami qui apparemment réalise l'adaptation, mais aucun éditeur n'a encore annoncé qu'il détenait les droits pour l'Europe. Quel qu'il arrive, la bataille engage Ocean (éditeur du premier jeu Simpson) et Microsoft (éditeur Konami en Europe).

LUMIERES SUR SHADOWLANDS



Domark nous réserve apparemment des grosses surprises pour l'année à venir. Shadowlands est un jeu de rôles/action original, possédant un système de jeu totalement nouveau et incroyablement



interactif. C'est assez beau, et les possibilités offertes semblent surtout innombrables. Vous pouvez ainsi par exemple séparer vos quatre aventuriers en deux groupes indépendants, ce qui offre pour le scénario des développements multiples.

DECOUVREZ TOUS LES JEUX DE NOEL

Quels jeux acheter pour les cadeaux de Noël ?

GÉNÉRATION 4

et
présentent

JOUER ☐ ☐
A TOUT

LE GUIDE DE TOUS LES JEUX-CADEAUX DE NOËL: 4 CAHIERS

1 - LES JEUX MICRO - - - 2 - LES JEUX POUR ENFANTS

3 - LES JEUX POUR ADULTES - - - 4 - LES JEUX DE SIMULATION

N° HORS SERIE DEBUT NOVEMBRE - CHEZ TOUS LES MARCHAND DE JOURNAUX

PARAGLIDING

*Liberté, balades ou compétitions,
vivez l'extrême à plus de 2500 m d'altitude!*



De 199 FF à 269 FF
selon performances.

Disponible en
AMGA, AFAI,
CIC/CHC,
BIM PS et Croy.



Photo : Jean-Gilles

**Sortie nationale
le 12 décembre
chez tous les revendeurs.**



LORICIEL 81, rue de la Procession 92500 Rosny-Maurel
Tél : 47 50 11 31 - 84 L'Essentiel - 47 52 18 19

**COUPON
REPONSE
POUR RECEVOIR
LE CATALOGUE**

Oui, je désire recevoir
le catalogue* LORICIEL

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____

Code postal _____
Ville _____

* Catalogue gratuit
contre 2 timbres à 2,50 FF.

100 01 2000

FOU LES ARCADES

En outre, un tel spécialiste des jeux d'ambiance et des événements ne se limite pas à la mise en œuvre de programmes, il agit aussi sur le terrain de la médiation culturelle, en favorisant la connaissance et l'usage des lieux, en favorisant la connaissance et l'usage des lieux, en favorisant la connaissance et l'usage des lieux.



LYNX 2 : LE RETOUR

C'est fait, elle est sortie, elle est disponible... enfin presque ! Assurez-vous que votre royaume ne soit pas déjà en rupture de stock. En effet, *Atari France* s'y prend et déjà, épuisé tout son stock de *Lyra 2* (on parle de plusieurs dizaines de milliers de machines), et craint fortement de ne pas pouvoir répondre à la demande de Noël. Il faut avouer que cette machine, déjà excellente, possède désormais tous les atouts nécessaires pour s'imposer sur ce marché des consoles portables. Première différence, la taille plus réduite et une meilleure ergonomie, ensuite, et ce n'est pas le moindre, une autonomie largement accrue (entre 4 et 5 heures de jeu continu suivant les logiciels), et une réelle sorte stéréo. Mais la plus notable des améliorations est sans conteste le rajout de la touche *Blackout* : cette dernière permet à tout joueur

après avoir "pausé" le jeu, d'éteindre l'écran de sa Lyte pour reprendre la partie ultérieurement. Dans ces conditions, quatre piles offrent environ soixante heures d'autonomie. Et comme le prix de la bête reste inchangé, et que des sets ou une excellente qualité arrivent en masse, la Lyte devient une sacrée bonne affaire pour tous les joueurs.

Dernière minute, les premiers jeux Lynx de 2 Mo sont attendus pour le début 92, notamment Toxi. Concernant The Smiler, dernier logiciel annoncé, on ne connaît pas la taille de la cartouche. Par la suite, des cartouches comportant de la Ram sont prévues, en particulier pour des logiciels comme Eye Of The Beholder, afin de sauvegarder ses parties. Pour information, sachez que la Lynx peut recevoir des cartouches d'une capacité de 8 Mo.

NOURRISSEZ VOS MACHINES A BON MARCHE

Pour tous les utilisateurs fanatiques de micro-ordinateurs

**DES CENTAINES DE LOGICIELS DU DOMAINE
PUBLIC ET DE LOGICIELS BON MARCHÉ
ATARI ST - AMIGA - PC - MACINTOSH**

JEUX - DEMOS - UTILITAIRES - GRAPHISMES - MUSIQUE
ANTIVIRUS - COMPILATIONS - ETC., ETC.

BIMESTRIEL - N° 3 - TOUS LES DEUX MOIS
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX



LE JAPON A L'HEURE DES MACHINES 32 BITS

Si tout le monde s'accorde à penser que les consoles 16 bits sont promises à un bel avenir, les ingénieurs japonais préparent déjà la nouvelle étape, notamment avec des machines architecturées autour d'un microprocesseur 32 bits entouré de deux coprocesseurs spécialisés dans les graphismes ou les sons par exemple.

Les deux constructeurs les plus avancés dans ce domaine sont Nec et Sega. Le premier posséderait une machine dénommée PC Engine II, I qui devrait apparaître lors du troisième trimestre 92, basée sur un microprocesseur 32 bits propre à Hudson, cadencé à 10 MHz et totalement compatible avec le Hu6802, présent dans les Consignix par exemple. Au niveau des cartouches, de nombreux changements interviendraient puisque ces dernières ressembleraient fortement dans leur belle à celles de la Megadrive. Toutefois, cette machine pourrait parfaitement recevoir les habituelles cartouches de jeu. Les autres spécifications sont encore tenues secrètes, même si l'on suppose que le son serait en PCM sur 8 voies. Bien sûr, les routines de rotation, échelle et de zoom seraient entièrement ciblées.

Quant à Sega, des rumeurs tout aussi folles (méfions-nous des rumeurs !) font état d'une Megadrive 32 bits, que certains développeurs japonais posséderaient déjà. Cette machine serait basée sur, à peu près, la même carte-mère qui équipe les bornes d'arcade de Road Mobile. C'est-à-dire deux 68000, l'un cadencé à 20 MHz et le second à 10 MHz. En plus de cela, la bête posséderait un coprocesseur graphique 32 bits, et un coprocesseur 24 bits uniquement chargé de la gestion des sprites. Ces petits bijoux technologiques s'autensent 512 sprites à l'écran chacun en 128 couleurs. De même, les routines de rotation, échelle et zoom sont ciblées. Enfin apprenez que cette console est capable d'afficher 32 768 couleurs à l'écran parmi 384 000. Côté sons, ce n'est pas mal non plus avec 32 voies PCM, on fait l'équivalent d'un MT 32. La date de commercialisation n'est pas encore annoncée, mais ce serait probablement pour 92.

En plus de cela, Sega posséderait aussi une seconde machine, d'arcade cette fois-ci, basée sur un 68000 très rapide voire un 68030, plus un AMD 29000, coprocesseur graphique. Attendons la réponse annoncée d'Atari !

PSYGNOSIS S'EN VA-T-EN GUERRE



Nouvelle surprise annoncée par la compagnie anglaise, avec ce nouveau jeu prévu pour mi-92. Il s'agirait d'un soft mélangeant le wargame et l'arcade pour les scènes de combats. L'originalité provient de la technique fractale employée, complètement géniale.

3615 MEGALAND

Le **3615 MEGALAND** c'est plus de **12.000 logiciels** du domaine public triés et testés pour **Atari ST/TT, Amiga, Macintosh** et compatibles **PC XT/AT** Protocole **BBT**.

Pour recevoir **GRATUITEMENT** notre catalogue de téléchargement, envoyez-nous une disquette vierge avec vos coordonnées et 5 F en timbres.

NOUVEAU : "La lettre du 3615 MEGALAND" vous informe régulièrement sur les changements et les possibilités du service. Pour recevoir le dernier numéro, **toujours GRATUITEMENT** il suffit de nous laisser vos coordonnées en BAL "MEGALAND".

Club Megaland B.P.51 - 91430 IGNY

MEGALAND Publishing

Le Club Megaland dispose d'un service publishing pouvant réaliser vos typographies, rapports, documents, documents commerciaux, etc. en photocomposition à partir d'un simple document. Tous les détails de fonctionnement ou tarifs leur sont bien sûr offerts.

Offrez à votre bibliothèque, contactez nous au 01 69 66 34 99.

LES BRANCHES DU ST SONT DES GATES !

Le n° 56 de ST Magazine est en vente chez les marchands de journaux avec une disquette contenant :

- **NEOCHROME MASTER 2.24** – La Rolls du graphisme
- **PROTRACKER STF ET STE** – Le logiciel de musique en DP
- **HMS REPLAY ROUTINE** – Pour juger de la qualité sonore de HMS Sondracker
- **GALAXIA** – Le jeu
- **EDISON** – En accessoire (sélecteur d'objets, accélérateur de sons et protecteur d'écran)
- **ST TOOLS** – Pour les bricoleurs sous GEM
- **FAST COPY 3** – Le copieur • **EYES** – Le gadget

ET SAPRISTI

Le logiciel de téléchargement sur 3615 ST MAG.

Concernant son fonctionnement, toutes les explications page 34 de ST MAG, avec en plus le bon de commande pour le câble reliant votre Atan ST à votre minitel.

UN SUPER CADEAU DE NOEL GENERATION 4 EN VIDÉO

Pour faire le bon choix

Tests Micro

- Advantage Tennis, Agony, Alien Breed, Another World, R.A.T. 2, Celtic Legend, Conan, Conquest For The Longbow, Grand Prix, Hudson Hawk, King Quest 5, Leander, Might & Magic 3, Populous II, Turbo Lotus Esprit Challenge 2, Willy Beamish.

Tests Console

- Final Soldier, Marvel Land, RoboCop, Shadow Of The Beast, Sonic The Hedgehog, The Immortal.

Previews

- Abandoned Places, Big Run, Chernom, Killer Bell, Legend, Planet Edge, Playboy, Storm Master, Strike Commander.

+ le Hit-Parade + toutes les News à venir...

En vente chez tous
les bons revendeurs.



**1 heure
+ de 40 jeux
présentés
sur votre
télé**

BON DE COMMANDE

- ☐ Je souhaite recevoir le K2 VHS n° 1 de Generation 4 – 114 F (95 F + 19 F de port)
☐ Je souhaite m'abonner à la K2 VHS Generation 4 – 6 K2 par an, valeur 684 F (500 F de port)

Prix de lancement 570 F – La première est gratuite

Nom Prénom

Adresse Ville

Code Postal Ville

Je vous prie de transmettre par ☐ chèque bancaire, ☐ CCP de ☐ 114 F ou de

☐ 570 F à l'ordre de Pressimage

Je l'envoie à l'adresse suivante

Generation 4 Vidéo

15, rue Hegelippe-Moreau, 75018 Paris





ADVANTAGE TENNIS



Lundi 3 novembre 1991

LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS.

★ 1^{ère} ANNEE N° 000001

TOUJOURS GAGNANT!

Encore une victoire écrasante d'ADVANTAGE TENNIS sur ses adversaires. Sa supériorité technique incontestable a été démontrée sur tous les terrains lors de la précédente saison. Comme nous, le Tennis Mondial se demande s'il y aura cette année un joueur suffisamment entraîné pour réussir l'exploit de ravir son titre à ADVANTAGE TENNIS et devenir Numéro 1.

PROFIL D'UN CHAMPION

- 1 à 2 joueurs simultanés.
- Des coups nombreux et spectaculaires : plongeon, smash de revers...
- Visualisation au ralenti du dernier échange.
- 3 types de jeu : entraînement, saison ou exhibition.
- Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- Différents angles de vue du joueur.



Magnifique smash head en extension sur le gazon de Wimbledon.



Superbe coup entre les jambes sur la surface synthétique de Tokyo.



GAGNEZ VOTRE PIN'S N°1 MONDIAL

Bravo! Vous n'avez pas renoncé, vos qualités techniques et votre mental de battant vous ont hissé au rang de N°1 mondial. Tout gagnant mérite sa médaille. Si vous êtes parmi les 260 premiers à nous envoyer la photo d'icelui représentant la première page de votre "Press-book" sur laquelle nous pourrions constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.



Splendide smash de revers au filet sur la terre battue de Roland Garros.



PC & COMPATIBLES
ATARI ST & STE - AMIGA



COURRIER DES LECTEURS

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous écrire pour nous poser des centaines de questions. Fort heureusement, vous êtes très nombreux à poser les mêmes questions, ce qui nous simplifie la tâche. Continuons à nous écrire à l'adresse suivante, et n'oubliez pas que tous les mois, vous pouvez gagner un super cadeau.
Génération 4, Courrier des lecteurs, 19, rue Népessée-Moreau, 75018 Paris.

■ **Mé** croyez-vous pas que le Hi-Perade va arriver tout seul pour l'édition des 4 d'Or ? Ça t'est devenu le projet Lightquest d'Uta Soft ? Pourquoi ne pas passer de premiers essais ? Et ne pas parler des différents jeux sur CD-Rom ?

Anonymous

La malchance s'acharne sur nos malheureux lecteurs ! Tu t'avisais tout à la fois tu sort pour gagner une sublime Forêt TestMouise, mais comme tu n'as pas donné ton nom et ton adresse, elle revient de droit au rade d'Or. Le Hi-Perade ne va vraiment pas arriver ! Tu saches très bien que les 4 d'Or, et cela, pour plusieurs raisons : pour commencer, le Hi-Perade est fait par la rédaction alors que vous, lecteurs, intervenez directement dans les résultats des 4 d'Or. Et comme nous le savons, les goûts et les couleurs font que nous n'avons pas toujours la même avis. Ensuite, le Hi-Perade tient compte des produits vendus, mais pas objectivement des produits sortis depuis le début de l'année, contrairement aux 4 d'Or. Bref, tu ne dois pas t'inquiéter.

Pour les prochains concours, tu pourrions que plus de mois-ci, le rubrique Nippon News présente plus en détail les produits à venir. Mais n'importe pas de preuves régulières, c'est tout simplement parce que la majeure partie des éditeurs ne le font, et que nous ne pouvons pas passer outre. Et si tu veux réprimer les preuves, c'est bien dommage, mais on s'y peut pas grand-chose. La rubrique CD-Rom, c'est une idée à laquelle nous portons depuis plusieurs années. A chaque numéro électronique, on parle de la fête, puis on donne moment à moment des produits, la rubrique disparaît. Mais pas de panique, ça va venir dans un jour ou l'autre. De toute manière, tout nous un jeu de l'Éclat dans Génération 4. Les pages invitées, les articles que ne se font, sont, alors pourquoi pas la rubrique CD ?

Enfin, Lightquest est un produit qui, pour le moment, nous en stand by chez Uta Soft. Cela veut dire qu'il sortira certainement l'année prochaine.

■ **J'hésite à venir à la CDTV sur PC et sur ST** (pour ce dernier) sont de très intéressantes. Et effet, beaucoup de personnes autour de moi ont ré-évalué, elles affirment que trop peu d'infos seront développées dessus, et que ça ne vaut pas le coup, est-ce vrai ?

Thierry Linquet, 109-Les-Mousses

Oh bien sûr, mais Thierry, soit tu n'as pas la Génération 4 depuis bien longtemps, soit tu n'y comprends vraiment rien au CD, parce que d'après la question, on peut vite voir que la confonds tout ! Le CDTV est une machine sortie par Commodore, et qui n'est autre qu'un Attridge équipé d'un CD-Rom. Le tout rassemblé sous forme de console ! Il s'y vend même des CDTV sur PC ou ST. Par contre, il y a eu des logiciels CD-Rom, sur ST prochainement, et sur PC c'est déjà disponible. Mais pour répondre à ta question, il est évident que le CD-Rom est un bon investissement, peut-être pas à l'heure actuelle (ou les produits sont très nombreux, mais maintenant pour les années à venir). D'ailleurs, tu n'as qu'à voir les premiers produits Progressif sur CDTV, comme Planetoid, pour la conversion de l'intérêt du CD-Rom.

■ **Qu'est-il arrivé à l'électronique "Snow Bros", car non seulement il en sort pas à la fois, mais en plus il ne figure plus dans les sorts Monospace à venir... Est-il plus converti à l'écran de l'écran de plusieurs mois, que le genre "Snow Bros" dans sur Amiga et ST sous le label US Gold ?** Si oui, j'ai bien peur ! Et vous ? Qu'advient-il de Skyline, le suite de Megapix, qui est pour moi le meilleur jeu d'aventure jamais sorti ! Et vous n'avez pas peur de l'abandon de Wing Commander Amiga ?

Arnaud Hovier, Retevés

Comme tu l'as déjà remarqué, ça parle comme tu es, Snow Bros n'est en effet jamais sorti ! Aux dernières nouvelles, Ocean avait repoussé la parution à

début 92, la campagne ayant déjà trop de jeux à sortir en fin d'année. Il a donc donc dans quelques mois pour jouer à cette excellente conversion. Soit The Edgeport doit en effet passer l'hiver prochain sur Amiga et ST sous le label US Gold. Pour ce qui est de l'électronique, elle est certes fondée par la moyenne des produits US Gold, mais il faut bien se dire que si US Gold donne le projet à d'excellents programmeurs, le résultat pourra être satisfaisant. La suite, c'est de en pas s'attendre quand même à une version identique au jeu sur Megadrive... Skyline, la suite de Megapix, prendra moins de temps à venir que Wing Commander Amiga : les pour 1. De plus, bien sûr, tu n'as pas le seul, puisque les personnes à Dragon n'ont toujours pas vu le jour et ont même pas une équipe de programmeurs new-yorkaise, et qu'ils ont même pas le jeu !

■ **Quelle Warzard 4-e ?**

Christophe Courlet, Lyon

Bonne question ! Oui, le jeu existe, mais les deux seuls personnes qui doivent présenter une version de Warzard 4-e sont le programmeur et Miro Dier, via dragi Dragon France. Suite à un différend entre le programmeur et Ocean, le jeu n'est finalement jamais sorti.

■ **Le Koshka arrive quand en sort le jeu Dragonlayer de Luel, prévu depuis au moins 3 ans**

Nicolas Papy, Paris

Il y a des compagnies qui s'occupent régulièrement de proposer des jeux étonnants, photos et prévisions à l'appui, et qui ne sont jamais sortis. On se souvient même de Ancient Mages, et voilà que Luel nous fait le même coup avec Dragonlayer. Histoire sera fin 2 et bien d'autres produits... Ce est en fait d'essayer pour savoir ce que cela coûte.

■ **Pourquoi ne pas mettre plus souvent des posters dans le magazine, c'est très apprécié. On leur une disquette comme dans le numéro d'octobre ?**

Sébastien Pasche, Kirk Hupert

Le reporter est très simple - je colle un mot. Mais but, si tu veux, c'est de pouvoir continuer à lire tous les mois Génération 4, c'est pour ça que nous limitons le nombre de pages, que nous n'avons pas régulièrement des posters des disquettes ou d'autres cadeaux nous. Quel serait l'intérêt de donner autre chose que des renseignements pour tous les fans au bout d'un ou deux ans ? Non ? Que qu'il en soit, pour ce qui est de la disquette, on peut toujours régler un jour ou l'autre, est-ce possible d'en donner une tous les mois dans Génération 4. Non ? On peut toujours l'imaginer ? Non ?

■ **Surgeon les enfants j'avais que j'avais commencé par un mot, j'avais à l'air non ? Bon, alors bon, donc, j'ai plus de choses à dire. Je voudrais tout d'abord vous féliciter pour l'intérêt du Club. C'est génial. Je viens de poster mon bulletin d'adhésion. Tout ce que je demande, c'est comment vous faites pour distribuer. Parce que moi, je n'ai que ce que je ne vais pas y perdre. Ensuite, je me permettra d'adresser mes sincères regrets de devoir à ce échouer ça votre éditorial sur petits conseils (comme de numéro 37). N'est-il pas possible que ? ? ? 48 heures de lecture grande. Vous vous imaginez dans des livres de cela ce bien vous aiderait au fin, au début ? Pour d'ailleurs, car si j'ai bien un très bon le genre... Mais ce tout ça, je me permets de dire que l'œuvre de Miro ! Pour continuer, j'aimerais savoir combien coûte un CD-Rom pour Amiga (pas un CDTV). Enfin, ne pourriez-vous pas faire une petite place pour des posters concernés ?**

Anonymous

Pour ce qui est du Club, ne t'en fais pas pour nous, nous continuons à offrir du plus en plus de cadeaux chaque mois aux abonnés, sans que cela provoque chez nous une fillette immédiate. La rentabilité du club, c'est nous aussi... La rédaction de Gen4 n'a nul besoin de stagiaires pour écrire... D'ailleurs, de contenu de bien et d'une de vie de par et les autres se contentent de regarder Didier. C'est nous simple que ça.



LE VOYAGE SE POURSUIT!

STAR TREK: 25th Anniversary™.



Accrochez vos ceintures! Remontez vos sièges à la verticale et en mettez vos autres jeux vidéo au placard. Vous allez vous mettre aux commandes d'un *Voyager Spatial* de la Fédération en route pour l'épique la plus fantastique bien au-delà de la dernière frontière.

STAR TREK, 25th Anniversary associe un simulateur de navigation spatiale en 3D particulièrement réaliste à une grande variété de jeux de rôle pour créer une passionnante aventure d'exploration intergalactique.

Vous pourrez devenir James T. Kirk et contrôler le grand friseur en pilotant le vaisseau *USS Enterprise™* grâce aux superbes images numériques d'Interplay qui met en œuvre les technologies d'infographie les plus pointues. Vous serez le maître d'armes laser, de torpilles à plasma, de boucliers, des communications et il vous faudra franchir les barrières du temps au cours de scènes d'action indimentables si réalistes que vous en saurez le subtil coup!

Bolayez des créatures de mondes nés des hasards de la fragmentation du cosmos puis rejoignez un groupe d'éclaireurs chargés de faire un levé de terrain et de communiquer avec des extra-terrestres.



MS-DOS Screen Shots

Laissez-vous projeter à bord de l'*USS Enterprise™* et poursuivez un quart de siècle d'aventures et d'exploration du cosmos.

- Des graphiques VGA composés d'une palette de 256 couleurs
- Des milliers de scènes d'action à la pointe du progrès, monétiques et en relief
- Dialogue avec des démons d'extra-terrestres
- Choisissez vos amis Kirk, Spock et Bones au fil d'une finale d'exploration de l'univers
- Accompagnement musical intégral comprenant des effets de sons numériques extraits du jeu d'acteur et joués en charge des cartes acoustiques les plus répandues
- Interface à écran, points d'équipe, extrêmement conviviale

Interplay™

Publié en Europe par
Electronic Arts, 11-19 Station Road,
Lancaster, Barro BA1 8YH, Angleterre.
Tel: 0753 54942 Fax: 0753 546 671

© 1991 Interplay, Inc. Tous droits réservés. STAR TREK et U.S.S. Enterprise sont des marques commerciales appartenant à Paramount Pictures. MS-DOS est une marque commerciale déposée de Microsoft Corporation.

MICRO TEST

Nous arrivant directement d'Allemagne, The Oath est le nom d'un nouveau shoot'em up sur Amiga. Pas de grosses surprises en ce qui le concerne, mais une réalisation correcte et une bonne jouabilité le rendant plutôt sympathique. Le but du jeu est assez simple, puisque vous devez prouver que vous êtes le meilleur pilote de la galaxie. Pour cela, vous ne trouvez rien de mieux à faire, que de traverser plusieurs mondes infestés d'ennemis en tout genre. Dans un monde aquatique au premier niveau, vous

allez continuer par un monde reliant de la mythologie, puis par un monde futuriste. Outre les multiples adversaires vous assaillant de toutes parts, vous devrez vaincre le chef suprême de

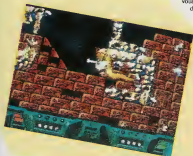
fin plus puissants ou plus larges, meilleure rapidité et vos suppléments ne sont que quelques-uns de



THE OATH

chaque région. Une merline géante, puis un colosse de métal, un robot. Heureusement, en plus de vos boucliers, vous allez avoir la chance de trouver une dizaine d'armes différentes, d'autant plus facilement que vous tuez plus d'ennemis. Bombes,

ces bonus. Assez variable, le jeu demande cependant une bonne maîtrise de vos manœuvres. En effet, le moindre contact avec le sol ou les parois entraînera votre destruction immédiate, ce qui est délicat lorsque vous êtes menacés par d'autres dangers. Un bon jeu de fr, pas de tout original, mais assez joli, et proposant un scrolling différentiel correct.



Didier LATIL

76%	GRAPHISME	80 %
	SON	73 %
	ANIMATION	81 %
	JOUABILITE	77 %

Shoot'em up
Edité par Attic
Amiga : disponible



L'AIGL

LE RETOUR

Le grand jeu mythique
de retour sur vos
écrans!

DISPONIBLE SUR CPC/CPC+, AMIGA, ATARI, IBM PC et Compatibles



**LE JEU DE
L'ANNEE!**

De 249 FF à 289 FF
selon vos parents



61, rue de la République
92030 Nanterre-Macdonald
Tél. 1 97 52 11 33
N°1 Service Commercial

DISPONIBLE CHEZ TOUTES LES REVENDUEUSES

E D' O R



EP 91

Prix
Membre et non
preneur 12. Dans AGS
DOR et des Fiches Informatives
Le bon du semaine en vedette
Associations de notre époque à l'ordre
en L'ORDRE à L'ORDRE. Deux VPC
15 ans de la Production 1980-1981
2000 et continue à du Prix Agn 00
ou plus univ. de 30 00 FF TTC (Prix compris)
L'ORDRE continue à du Prix Agn 00
ou plus univ. de 30 00 FF TTC (Prix compris)

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

1 Catalogue L'ORDRE, ou page, demandez
votre brochure à 250 FF
L'ORDRE, 21, RUE DE LA PROCESSION, 92000 NANTY

SHUFFLE

Comme il est marqué sur la boîte, ce jeu est conseillé aux personnes ayant des nerfs d'acier, et aucun problème de sommeil. Une fois que vous commencez à y jouer, il est extrêmement difficile de s'arrêter, tellement ce jeu est diabolique. Le principe est assez

simple. Il s'agit de regrouper des pièces ces suivant une configuration bien précise. Sur les photos par exemple, il faut placer la croix verte au milieu, et chacune des autres boules à une extrémité. Toute la difficulté vient de la façon dont vous bougez ces pièces. Une fois que vous en avez sélectionné une, vous la faites glisser dans une direction jusqu'à ce qu'elle touche un obstacle. Il faut donc bien réfléchir pour ne plus se bloquer tout seul. Le temps est bien sûr pris en compte, et il faut donc se dépêcher, occasionnant ainsi de

nombreux erreurs. Divers bonus font aussi des apparitions rapides, et il vous faut vite déplacer votre curseur dessous pour les saisir. Un jeu prenant, classique, mais bien fait.

Intérêt : 63 % - Edité par Tale Software - Amiga : dispo



Voici un dérivé de Shanghai n'ayant pas beaucoup changé par rapport à sa première version.

Les graphismes auraient pu être plus soignés, tout comme la jouabilité, mais il reste que le jeu en lui-même est intéressant, surtout à deux, l'un contre l'autre. Il faut éliminer les doublés de jetons. Pour ce faire, il faut que le joueur puisse

joindre les deux pièces par une ligne imaginaire, constituée au maximum de deux segments. assez rapidement, vous allez vous retrouver avec quatre, voire six pièces, du même genre. C'est là que les choses se compliquent, car il faut savoir attendre pour ôter les pièces, et ne pas agir trop hâtivement. Pour ceux aimant Ishido, Shanghai, et tous ces jeux remue-méninges, Turn It 2 sera un défi intéressant.

Intérêt : 72 % - Edité par Tale Software - Amiga : dispo

TURN IT 2



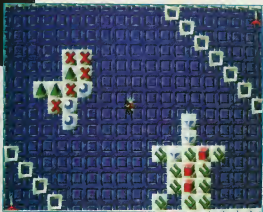
SLIDING SKILL

Toujours dans la lignée des jeux de réflexion, Sliding Skill demande à son joueur beaucoup de calme, et un bon sens de l'observation pour réussir à progresser.

Votre petit personnage peut pousser différentes dalles pour les réunir et les faire disparaître. Lorsqu'il y en a deux ou trois, c'est assez simple, mais lorsque vous avez cinq ou six pièces du même type, et trois ou quatre types différents, c'est une

véritable horreur. Il est un peu dommage que la maniabilité du petit bonhomme soit imparfaite, car cela entraîne quelques erreurs de manipulations étonnantes. Sinon, c'est très sympa, et intéressant à jouer.

Intérêt : 69 % - Édité par Fun World - Amiga : disponible



BOMBER MAN



DYNA BLASTER



MICRO

T E S T

BARBARIAN 2



L'apparition sur le marché des premiers micro-ordinateurs seize bits a ouvert de nouveaux horizons pour les éditeurs. Cette génération de machines donna naissance à Barbarian de Psygnosis, l'un des premiers jeux d'action sur micro à égaler les performances d'une borne d'arcade. A l'heure où rugissent les premiers CD-Rom, CDTV et autres CD-I, le barbare part à la conquête d'une nouvelle jeunesse. Pour ce second volet, le robuste guerrier doit affronter Necron. Selon la légende, ce maître des ténèbres vit retranché au plus profond de son temple. Entre le barbare et Necron, s'étendent des terres inhospitalières, un bois maudit infesté de monstres diaboliques, de sombres cavernes, un village, un château d'acier, accès à d'étranges souterrains, et enfin, le

temple. Si l'aventure semble bien ficelée (dans le village, quand le héros tue un garde, les autres se lancent à sa poursuite), la réalisation du logiciel bride les élans de notre barbare. En guise de nouvelle jeunesse, nous pourrions plutôt parler d'ultime soubresaut. Les graphismes et le contexte sonore sont de bonne facture, en revanche les animations des personnages donnent trop souvent une impression de poupées en latex se coulisant (où se trouvent la musculature du barbare ?). Les mouvements du guerrier ne répondent pas toujours à la perfection.

Ne vous étonnez pas de voir le barbare taper une marche ou se cogner volontairement la tête contre un mur ! Une erreur que nous impiterons à l'âge avancé de ce vétéran des champs de batailles. Barbarian 2 aura du mal à combler les amateurs de ce genre de jeu. Que les surnommés breuteurs reportent plutôt leur barge vers le superhit Leander du même éditeur.



Christian ROUX

74%	GRAPHISME	67 %
	SON	63 %
	ANIMATION	68 %
	JOUABILITE	72 %

Jeu d'arcade / aventure
 Edité par Psygnosis
 PC : 92 - Amiga / ST : décembre



"Le Père Noël lui même n'en est pas revenu !"

BOMBER MAN DYNA BLASTER



Quel choc, Bomber Man sort
sur ST, Amiga et PC en
décembre !

bientôt
sur
Amstrad



NOVA 9

Avec Nova 9 (sur la logique de Stellar 7 ?), Dynamix sort un fantastique jeu d'arcade. Étonnant ? Non ! Connaissant les antécédents de la compagnie, on peut dès s'attendre à un logiciel doté de graphismes superbes et d'une qualité d'animation tout aussi impressionnante. C'est donc en tremblant que j'ai inséré la disquette dans mon ordinateur.

Toute l'histoire débute par une présentation digne de Rise of the Dragon avec des graphismes en VGA 256 couleurs et une superbe musique "planète" (compatible avec la plupart des cartes sonores actuelles). Le scénario consiste à défendre des planètes pacifiques, malheureusement prises à partie par

des ETs hargneux. Vous avez votre propre station dissimulée dans un astéroïde, et vous venez juste de recevoir un message de détresse suivi d'un contrordre.

Nova 9 est entièrement réalisé en 3D avec un décor fabuleusement riche en couleurs (le dégradé du ciel est superbe). De plus, l'animation est d'une fluidité incomparable (meilleure que Red Baron) et de surcroît très rapide. Le but du jeu est quant à lui relativement simple : tirer sur tout ce qui bouge et ramasser le plus de pastilles de pouvoirs possible. Le changement de niveau se fait lorsque vous rencontrez une espèce de porte jaune, qui vous téléportera vers un autre monde. Il en

existe plusieurs par niveau. Certaines sont fixes à un endroit du décor, alors que d'autres n'apparaissent que dans les décombres laissés après un affrontement final, avec un énorme et puissant adversaire (généralement un par niveau). En fonction de la porte choisie, votre projection sur d'autres mondes varie, et le niveau atteint ne sera pas le même, ce qui permet d'assurer au jeu une bonne longévité. Dans le premier niveau vous êtes sur un monde glace et le gros balèze à corabouler sera une espèce de bulldozer, difficile à détruire. Ensuite vous aurez à affronter l'ennemi sur l'eau, au temps de la Préhistoire, etc. À noter qu'à chaque niveau les adversaires changent, ainsi que la stratégie qu'ils emploient pour vous attaquer. D'autre part, leur diversité vous oblige à improviser sans cesse de nouvelles stratégies. Les pastilles que vous ramassez après avoir détruit un adversaire, vous donnent des pouvoirs ayant une durée de vie limitée. Certains peuvent même être cumulatifs, ce qui vous donne alors une sacrée puissance de feu. Pour ne citer que quelques-uns d'entre eux, il y en a augmentant la puissance des tirs, d'autres les dédoublent, sans parler des missiles à têtes chercheuses ou des boucliers de camouflages.



MICRO

T E S T



En conclusion je déclarerais solennellement Nova 9 comme étant le plus beau jeu d'arcade sur PC. Il possède toutes les qualités : les graphismes extra, la 3D géniale, la jouabilité fabuleuse. Bref un MUST.



JEAN DELAITE

91%	GRAPHISME	91 %
	SON	72 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITE	87 %

Shoot'em up en 3D
Édité par Dynamix
PC : disponible - Amiga : 92

LE TÉLÉCHARGEMENT À GRANDE VITESSE

3615 DP

Des **MILLIERS** de **LOGICIELS** du
Domaine Public

A TÉLÉCHARGER

POUR

PC XT/AT

MACINTOSH

AMIGA

ATARI ST/TT

IMAGES...MUSIQUE...PAO...DÉMOS...
COMPILE...UTILITAIRES...JEUX...
BUREAUTIQUE...ETC...

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT

MOON

(Notre protocole de téléchargement)

ADRESSER 4 FRS EN TIMBRE AVEC VOTRE NOM,
PRÉNOM, ADRESSE, TYPE D'ORDINATEUR,
TYPE DE DISQUETTE, ETC... À :

NEOCOM-DP

**71 Bld de Brandebourg
94200 IVRY sur SEINE**

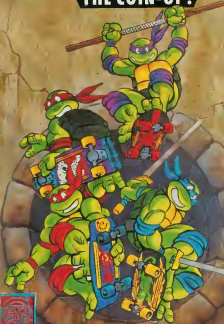
LE TÉLÉCHARGEMENT À GRANDE VITESSE

3615 UBA

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES

THE COIN-OP!



COWABUNGA !!!
NOS QUATRE HÉROS
SONT DE RETOUR !

Venez combattre le méchant Shredder et son équipage pour sauver April et Splinter. Contrôlez votre tortue préférée dans cette superbe conversation du jeu d'arcade
SCONAMI



disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

[illegible]

L'année dernière, **ORIGIN**
a été le premier éditeur à
ajouter l'art à la passion de jouer.

Aujourd'hui nous allons encore
plus loin...

WING COMMANDER™ II *Vengeance of the Kharzhi*

A Chris Roberts Game



ORIGIN

We create worlds.

- Une jeu à 4 joueurs en réseau ou en local sur les toutes dernières 386.
- Une stratégie de jeu plus complexe que jamais, plus les ennemis sont
puissants.
- Une histoire à suivre.
- Une multitude de missions à accomplir avec différents alliés et ennemis.
- Des sons et des musiques de qualité de premier ordre.
- Une série de bonus à l'achat de la version complète incluant les meilleurs
films de science-fiction.

Distribué
par
UBI SOFT

Disponibles dans les FNAC et
les autres magasins de jeux.



MIN - 34 - 1

Nouvelle Compil'action de 5 Hits internationaux

**Avec en plus,
un Pin's gratuit dans chaque coffret*!**



- F 16 COMBAT PILOT
- TURBO OUT RUN
- ITALY 1990
- WELLTRIS
- DOUBLE DRAGON II

Pour AMSTRAD CPC disquette

259^F La Compil'action

Pour AMIGA, ATARI STE
PC 5"25 et 3"5

299^F La Compil'action

Renseignez-vous auprès de votre vendeur
pour la compatibilité avec votre ordinateur

**1 Pin's*
GRATUIT!**

* **Comment
réunir ce super collector ?
C'est facile !**
Chaque coffret **COMPIL'ACTION VOL. 3**
contient 1 PIN'S. Alors, offrez...
Faites-vous offrir... Echangez...
De toute façon :
A vous de jouer !



Pin's en bois grand feu sur base d'acier. Répertoire en carton. 1"5 plus petit que sa taille réelle.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Liste des magasins 3615 CONFO



CONQUEST OF THE LONGBOW

Après s'être planté un sabre dans le pied, Didier a dû arrêter l'escrime. Au tir à l'arc, il a tout de même réussi à abattre un malheureux pigeon passant au-dessus de la cible. Quant à se battre avec quelqu'un pour traverser un ruisseau, ses petites jambes cagneuses l'empêchent absolument d'envisager cette possibilité, même sans adversaire. Conquest Of The Longbow a donc été pour Didier un véritable défi.

L'année de tous les Robins des Bois se finit en beauté, avec le tout récent Conquest Of The Longbow de chez Sierra On Line. Si les personnages principaux et l'histoire ont été globalement respectés, le joueur sera cependant surpris par un certain nombre d'éléments complètement originaux. L'histoire commence alors que Robin est déjà hors-la-loi depuis un certain temps. Il a sous ses ordres 22 "généralistes", dont les célèbres frères Tuck et Gros Jean. Tout commence en fait par un rêve, dans lequel Robin

aperçoit une superbe jeune femme. Quelle n'est pas sa surprise de la rencontrer le lendemain, alors que celle-ci est attaquée par un méchant guerrier. Diable alors pour notre héros une longue quête et une douce romance avec, vous l'avez deviné, Dame Marianne. Pour sauver le roi Richard, il vous faut réunir une grosse somme d'argent, c'est-à-dire attaquer les riches, et surtout trouver un moyen de rouler le shérif de Nottingham, qui détient énormément de richesses. Il est à noter que la magie sera présente également dans l'aventure, donnant à l'en-



semble du jeu un charme jusqu'alors rencontré uniquement dans les contes.

L'aventure en elle-même est légèrement décousue, toujours trop linéaire pour rendre l'histoire vraiment crédible. C'est bien dommage, car le reste du jeu est pour moi ce que Sierra a fait de meilleur jusqu'alors. Il faut en effet arriver dans un endroit précis pour qu'un événement se déclenche, sinon l'histoire n'avance pas d'un iota. Les énigmes sont relativement faciles à résoudre, et le système par scènes prouve une fois de plus sa convivialité (et peut-être aussi ses limites). Les graphistes ont trouvé là un sujet

idéal pour démontrer toute leur maîtrise, et il n'est pas d'écran qui ne soit un véritable régal pour les yeux. Les animations ne sont pas en reste, avec de véritables séquences animées dignes d'un





véritable film. Tout ceci ne serait pas aussi enchanteur, sans le merveilleux travail effectué par les musiciens. Chaque son, chaque thème est un régal pour les oreilles, et ajoutés aux diverses scènes ils offrent aux joueurs

des plaisirs incomparables. Les quelques scènes d'arCADE ajoutent encore à l'intérêt du jeu.

Au final, Conquest Of The Longbow se révèle comme étant le meilleur de tous les jeux, pour ce qui est de la réa-

lisation. L'aventure en elle-même, bien que relativement lente, est merveilleusement présentée, surtout pour l'ambiance et l'originalité de l'histoire. Visuellement et auditivement c'est enfin la perfection, et c'est un cadeau de Noël que je vais me faire un plaisir de m'offrir.



Didier LATIL

ANS LE KOLE DE PETIT JEAN



93%	GRAPHISME	98 %
	SON	93 %
	ANIMATION	89 %
	JOUABILITE	82 %

Jeu d'aventure animé
Édité par Sierra On Line
PC : fin décembre



2 ANS DE GARANTIE ! ET DES PRIX "DYNAMIT" ALORS PASSEZ DE BONNES FETES !



DYNAMIT COMPUTER (DEPUIS 1983) = **FIABILITÉ, SÉRIOSITÉ, COMPÉTIVITÉ !**

LIGNE DS/3 80286-16

4.990,00 F TTC (4.207,42 F HT) avec moniteur 14" VGA Monochrome
6.690,00 F TTC (5.640,81 F HT) avec moniteur 14" VGA Couleur 1024x768

Option Moniteur SONY PITCH 0,25 tube TRINITRON + 700,00 F TTC sur prix couleur
Boîtier compact, alimentation 200 W UL/TUV, carte mère 80286-16, Indico NORTON 30, 1 Mo Ram
1 lecteur 3 1/2", 44 Mo, 1 disque dur 40 Mo HD 74ms, carte VGA 16 Mo, carte contrôleur Lecteur (2),
Disque dur (2), Série (2), Parallèle (1), Clavier 102T, DR DOS 5.0, Souris N036 (Japan),
SEDECK (BORLAND), traitement de texte PRINATEXT, Moniteur

LIGNE DS/3 80386 SX-16

5.990,00 F TTC (5.050,59 F HT) avec moniteur 14" VGA Monochrome
7.690,00 F TTC (6.483,98 F HT) avec moniteur 14" VGA Couleur 1024x768

Option Moniteur SONY PITCH 0,25 tube TRINITRON + 700,00 F TTC sur prix couleur
Boîtier compact, alimentation 200 W UL/TUV, carte mère 80386 SX 16, Indico NORTON 30, 1 Mo Ram
1 lecteur 3 1/2" 1.44 Mo, 1 disque dur 40 Mo HD 74ms, carte VGA 16 Mo, carte contrôleur Lecteur (2),
Disque dur (2), Série (2), Parallèle (1), Clavier 102T, DR DOS 5.0, Souris N036 (Japan),
SEDECK (BORLAND), traitement de texte PRINATEXT, Moniteur



LA PREMIERE IMPRIMANTE LASER À 6 950,00 F TTC !

OKI 400 L : GARANTIE SUR SITE 1 AN !

4 pages/minute, 512 Ka, idéal traitement de texte



IMPRIMANTES SILENCIEUSES BUBBLE JET OU LASER, SCANNER, CANON A - 40%

BJ10E 2.350,00 F TTC
BJ300 4.270,00 F TTC

BJ330 4.980,00 F TTC
P1080A 5.350,00 F TTC

LENA 7.990,00 F TTC
LEPM1 12.320,00 F TTC
LEPM2 14.290,00 F TTC
LEPMR 16.630,00 F TTC

SPECIAL ! BJ10E + BAC F/F + CABLE : 2.900,00 F TTC

SCANNER DOOF

4.290,00 F TTC

INTERFACE SCANNER

2.690,00 F TTC

IMPRIMANTES A AIGUILLES STAR, DE LA SOUDITE ! NOUS CONSULTER !

Compétences réseaux NOVELL Nous assistons et formons sur toute la France - Compétences "Micrologiques" Installation de serveurs (Netel) sous UNIX et réseaux mod
CONSULTEZ-NOUS POUR NOTRE HAUT DE GRADE PROFESSIONNEL QUI ÉQUIPE DE NOMBREUSES BANQUES

Entrez et consultez nos pages

Je désire avoir plus d'informations sur les produits suivants :

Produits

Votre Société

Votre Téléphone

Votre Nom

Votre Prénom

Votre Profession

Votre Adresse

DYNAMIT COMPUTER

77, rue de Valenciennes - 75018 PARIS

Tél. 42.82.17.09 - Fax 42.82.17.25

Mardi - Vendredi 9 h 30 - 19 h - Samedi 10 h - 18 h

THINK CROSS



Les jeux de réflexion sont à l'honneur en mai-ci, avec cette reprise d'un principe qui avait rendu Puzzinio si célèbre. À travers 150 niveaux, divisés en groupes de cinq, il va vous falloir faire preuve de beaucoup d'intelligence pour venir à bout des problèmes posés. Le but du jeu est des plus simples : la faire résoudre les objets identiques pour qu'il disparaissent du

(lettres, chiffres, ...). Vous ne pouvez en effet que les déplacer vers la droite ou la gauche. Dès qu'ils peuvent tomber vers le bas de l'écran, ils n'hésitent absolument pas à le faire. Si les tous premiers niveaux sont assez faciles, cela se complique rapidement, et le joueur se retrouve confronté à de véritables casse-tête chinois. Alors que l'on croit avoir trouvé la bonne succession de mouvements à effectuer, on se rend compte en les appliquant que l'on a tout faux. Ce qui rend le jeu aussi prenant, ce sont les divers objets spéciaux que l'on peut trouver sur un niveau. Les ascenseurs permettent de faire remonter des pièces sur une "corniche". Les

ports servent à traverser des vides, mais ils ont souvent tendance à disparaître pendant de courts laps de temps. Les pastilles de tir vous donnent accès à une puissance de feu capable de détruire un objet solide. D'autres objets particuliers vendront vous causer pas mal de problèmes, mais le pire reste le temps, limité comme il se doit. Think Cross porte vraiment son nom, et il sera d'un grand intérêt pour tous les fans de réflexion.



niveau. Si par exemple, vous avez trois lettres "A" et deux "B", il faut vous débrouiller pour que les deux "B" se touchent, pour qu'ils s'effacent, et idem pour les "A". Un problème vient de la garantie qui s'applique à ces objets

Didier LATIL

75%	GRAPHISME	55 %
	SON	- %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITÉ	78 %

Jeu de réflexion
Édité par Max design
Amiga : disponible

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2

Centre Commercial T.01.30.55.10.20

VELIZY 2

Centre Commercial T.01.34.65.11.11

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin T.01.30.67.13.73

LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial T.01.72.02.71.31

CAGNES-SUR-MER

77, Boulevard du Maréchal Juin T.01.69.02.55.21

ELVIRA : LE JEU D'ARCADE

Chose promise, chose due, voici le retour d'Elvira dans un jeu d'action des plus réussis. Vous y dirigez cette créature diabolique à travers trois immenses niveaux. En fait, vous ne pouvez au tout début, que choisir parmi un des deux premiers re-

sidirectionnel de très bonne qualité. Si ce genre de prouesses techniques est assez courante sur Amiga, c'est par contre beaucoup plus rare sur PC. Or là, que cela soit en VGA (ou MCGA) ou en EGA (déjà moins beau), le différentiel est époustoufflant, et cela prouve que le PC peut aussi se révéler comme une excellent machine pour les jeux d'arcades. Le déroulement du jeu est assez classique, puisqu'il faut explorer de nombreux bâtiments, cavernes et autres lieux, pour retrouver certains objets, tout en évitant les nuées d'adversaires qui surgis-



sent d'un peu partout (même du sol et du plafond !). Elvira trouve bien sûr de nombreux sortilèges et bonus pour poursuivre sa quête. La plupart de ces pouvoirs ont une durée limitée (bouclier, sort...). Il faut en outre les utiliser à bon escient. Ainsi contre un énorme monstre, il vaut mieux se protéger avec un sort de bouclier, puis choisir le sort de



Elvira dans le monde des glaces...

voeux. Ensuite, vous devrez finir la douzième pour finalement accéder au dernier monde. Chacun possède des graphismes différents, en outre assez magnifiques. Ils utilisent un nombre impressionnant de couleurs vives, ce qui d'ailleurs pose par moments quelques problèmes, pour bien voir Elvira ou des ennemis, lorsque les décors sont trop chargés. Mis à part cela, le jeu est doté d'un scrolling différentiel mul-



... continue son chemin dans un monde apparemment plus accueillant.





REACH FOR THE SKIES™

THE BATTLE OF BRITAIN 1940

"JAMAIS DANS L'HISTOIRE DES CONFLITS HUMAINS, AUTANT DE PERSONNES DURENT TANT DE CHOSES A SI PEU DE GENS."

Du 1940. Le tour de la deuxième guerre mondiale se balance encore entre les deux camps. La crise de la Luftwaffe et les avions de la RAF se préparent à leur plus grande confrontation. La Bataille d'Angleterre.

50 ans plus tard, vous avez la chance de revivre cette célèbre bataille. Vous pouvez vous mettre du côté anglais ou du côté allemand et changer le cours de l'histoire.

Vos performances dans le cockpit détermineront si le dénouement est une répétition de la victoire anglaise ou un succès allemand sans précédent.

Progressant par le groupe qui crée Flight of Legends, le célèbre simulateur des années 90, Reach for the Skies exploite la même technologie et atteint une nouvelle qualité grâce à de nouvelles technologies. Vous trouverez également un nouveau réalisme historique.

CARACTERISTIQUES

* Revivez les moments les plus cruciaux au temps que Contrôleur, pilote ou observateur.

* huit avions remarquablement précis à choisir entre le Spitfire, le Hurricane, le RF 109, le RF 110, le Ju 87, le Ju 88, le He 111 ou le Do 117.

* Des missions d'entraînement avant la bataille.

* Une énorme quantité de contrôles, et d'options.

* Une vue de combat unique.

* Un son immersif et vous y êtes.

* Des graphismes en VGA 156 couleurs.



disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Volney
93100 MONTREUIL/93

POPULOUS 2



Didier est un grand rêveur. Il s'imagina assez souvent investi de pouvoirs divins, beau, grand et fort. Didier, divin ? Avouez que c'est un comble ! Quoi qu'il en soit, il n'a pas hésité à traverser la Manche, et à braver les éléments déchaînés, pour réaliser son rêve avec Populous 2. Il est revenu complètement transformé, l'œil hagard et les traits marqués, pour vous conter son expérience divine. Exclusif.

Rares sont les jeux ayant véritablement marqué leur époque. On peut citer en vrac Dungeons Master, Kick Off, Sim City ou Lemmings, mais pour la majorité d'entre nous, le premier nom nous venant à l'esprit est bel et bien celui de Populous. Il y a déjà (assez) longtemps de cela, apparaissant sur nos écrans ce jeu génial, dans lequel

chacun d'entre nous a pu enfin incarner le rôle d'un Dieu. L'équipe à qui l'on doit Populous n'a pas cessé depuis à imaginer, concevoir, dessiner, programmer, pour deux mois après tout recommencer, dans l'espoir de donner une suite à ce mythe de la micro. Difficile me direz-vous de développer une suite à Populous ? C'était sans compter sur le talent et l'imagination créatrice de ces satanés Anglais, venant de nous pondre pour Noël un cadeau merveilleux, en l'occurrence Populous 2.

Si le but du jeu et la représentation sont globalement les mêmes, le joueur remarque cependant rapidement que beaucoup de changements ont eu lieu. Tout d'abord, vous pouvez créer votre propre Dieu et définir son apparence physique. Détail ? Pas vraiment, puisque suivant votre choix, divers paramètres seront modifiés dans le jeu. En outre, chacun peut se spécialiser dans un des six éléments régissant le monde. Il y a les hommes, les plantes, la

terre, l'eau, l'air et le feu. Au fur et à mesure de vos victoires, vous gagnez de l'expérience que vous pouvez utiliser pour augmenter votre puissance dans un de ces domaines. Ensuite commence vraiment le jeu. Seul, vous avez à affronter l'ordinateur et la trentaine de divinités différentes étant gerées par ce dernier. A deux, vous jouez contre un ami (qui ne le sera peut-être plus après), par modem ou par câble, que vous ayez un PC, un Atari ou un Amiga. Un moyen facile pour tester la formidable puissance du jeu consiste alors, pour chaque joueur, à prendre une divinité spécialisée en un élément (le feu contre l'eau par exemple) dominant ainsi lieu à des affrontements titanesques. Les premiers niveaux sont assez faciles, puisque vous disposez seulement de pouvoirs limités, ce qui est d'ailleurs judicieux. Vous avez ainsi le temps de découvrir petit à petit la meilleure utilisation de chacun de vos pouvoirs. Pour chaque domaine, vous pouvez





dépenser de cinq pouvoirs différents. En outre, pour chacun d'entre eux, la puissance et la durée sont variables, suivant votre propre pouvoir. Tout l'intérêt du jeu réside dans l'interaction entre les diverses catastrophes que vous pouvez déclencher. Vous pouvez par exemple créer un tourbillon de vent. S'il passe sur l'océan, ce dernier provoque alors lui-même un tourbillon d'eau, qui à son tour se déplace aléatoirement. L'effet de ce dernier érode les bords. De même, vous pouvez planter des arbres pour rendre votre peuple plus heureux. Le fin du fin consiste à

planter des arbres chez l'ennemi. Après quoi, une bonne colonne de feu embrasera toute la surface recouverte de forêt, multipliant par dix les effets dévastateurs de cet effet "mineur." Les possibilités semblent quasi illimitées, et même les auteurs du programme continuent à découvrir de nouvelles astuces. Je ne vous parle même pas des divers événements aléatoires allant en plus perturber le déroulement d'une partie.

Pour ce qui est des graphismes, cela tient là encore du génie. Ils sont superbes et beaucoup plus variés que pour Populous. Les continuels animations sont elles aussi merveilleuses et rendent tout ce monde très vivant. Les décors se situent dans quatre mondes différents.

Une région tempérée, un





desert, un monde des glaces, et enfin le monde des marais. À chaque fois, les arbres, et même les bâtiments, sont différents. Enfin la présentation est à l'image du jeu, impressionnante et pesante, accompagnée d'une superbe bande son. Populous 2 est en fait davantage qu'une simple suite, il s'agit d'un jeu beaucoup plus prenant et intéressant que son ancêtre, et sans aucun doute, pendant quelques mois, vont faire rage dans nos chaumières, des batailles cataclysmiques.



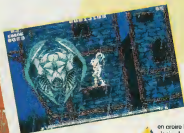
Didier LATIL

95%	GRAPHISME	85 %
	SON	91 %
	ANIMATION	93 %
	JOUABILITE	94 %

Jeu de réflexion / stratégie
Édité par Electronic Arts
AM / PC / ST : fin décembre



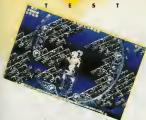
LEANDER



Nouvelle recrue, nouveau bizut ! La houpette et la sveltesse du héros de Leander n'est pas sans occasionner une crise de nostalgie et de spleen chez Christian (ce dernier écrase tendrement une chaude larme). En effet, une gourmandise héréditaire, et une inaction certaine, ont transformé cet encore jeune éphèbe en bureaucrate empâté. Mais il nous a promis de reprendre les exercices physiques, à commencer par des séances intensives avec sa manette de jeu.

A en croire les scénaristes de logique, le statut de prince n'a rien de royal. Selon leurs propos, une telle créature doit impérativement passer la moitié de sa vie en captivité. Fort heureusement, de preux chevaliers de mal d'aventures sont prêts à tout pour délivrer leur suzerain. Leander est le nom de l'un de ces héros. Sa mission : délivrer la belle Lucanna qui se trouve entre les mains de Lord Tyagar (le méchant de l'histoire). Pour parvenir à ses fins, notre brave pécadin doit se frayer un chemin à travers trois univers hostiles. L'ensemble du programme compte 22 niveaux. Dès les premières secondes de la partie, l'aventurier entre pleinement dans l'action. L'écran de jeu n'est d'ailleurs grande sobriété. L'état de santé du personnage, l'unique renseignement dont le joueur a besoin, est représenté par le couleur de son armure. Nous retrouvons ce même souci de sobriété dans l'élaboration des arrière-plans. A ce jour, le personnage principal se noie dans les décors. Les collisions entre les sprites sont gérées au poil près, ce qui confère au jeu un confort ludique inestimable. Côté action, le chevalier rencontre de nombreux monstres. Il en existe plus de





cinq espèces différentes, des marivaux vous tendant les bras, des archers, des elfes montés sur de drôles de machines volantes, des insectes gigantesques (occupant plus d'un écran [NDLR : Bise zêr, Chénien !] de la taille de l'écran), des chiens, et bien d'autres créatures agaçantes. Au-delà des plates-formes composant les niveaux de jeu, Leander doit délimiter des boutiques. En échange de quelques pièces d'or récupérées sur les victimes et dans des coffres bien gardés, le héros peut accroître sa puissance destructrice ainsi que la résistance de son armure. Si la majorité des logiciels du genre penchent trop souvent vers un déploiement de prouesses techniques au détriment de la jouabilité (*Shadow of the Beast*, pour ne citer que cet exemple), Leander a trouvé la bonne voie. Un tel logiciel trouverait largement sa place dans une salle d'arcade. Notez au passage que le programme autorise le jeu à deux joueurs de façon alternée. Avec autant de qualités nous pouvons encore regretter que le scénario du logiciel ne sorte pas des sentiers battus. Quel qu'il en soit, la société Pygmalion signe avec Leander l'une de ses plus belles réalisations.

Christian ROUX

GRAPHISME	92 %
SON	93 %
ANIMATION	93 %
ICHIABILITE	93 %

Jeu d'arcade
Edité par Psygnosis
Amiga : disponible

Bonnes Fêtes

Plus de 1000 personnes
ont été impliquées
dans le projet.

**LE LIBRE-SERVICE
DU LOGICIEL**

GENIUS



Noël avec Genius

Jeux sur MACINTOSH

ARCADE							
BEYOND DARK CASTLE	355 F TTC		FILICORN	275 FTS		345 F TTC	
DARK CASTLE	355 F TTC		FLIGHT SIMULATOR 4	275 FTS		275 FTS	
5-BUTTON DANCE	355 F TTC		GLOBAL SIMULATOR	275 FTS		275 FTS	
STAMPFLIGHT	355 F TTC		WARLOCK	355 F TTC		355 F TTC	
STRATEGY							
THE ART OF WAR	255 F TTC		HUNT OF THE OCTOBER	355 F TTC		355 F TTC	
DARKNESS DUEL	255 F TTC		KICK MECH AIR RICH	355 F TTC		355 F TTC	
ROCKSPORT	355 F TTC		PGI MECH SIMULATOR	355 F TTC		355 F TTC	
IMR 5	355 F TTC		PGI TIGER	355 F TTC		355 F TTC	
STARSHIP	355 F TTC		PGI WORTH	355 F TTC		355 F TTC	
TECHNICAL	355 F TTC		TEST DRIVE 2	355 F TTC		355 F TTC	
SANDS OF TIME	355 F TTC		VETTE	355 F TTC		355 F TTC	
ADVENTURE							
STAMPFLIGHT	355 F TTC		SOONIE				
			BLOCK OUT				
			CONQUEROR				
			CONJURER				
			RHINO				
			SARON II				
SIMULATION							
BRICKS & BLOKS	355 F TTC		ROLL				
BALEARS OF THE PLANET	355 F TTC		ROLLING STONES				
CHUCK YOUNGFLIGHT TRAINER	355 F TTC		KINGS BOUNTY				
DARK CASTLE 2	355 F TTC		LOON				

☀ **Jeux sur PC et COMPATIBLES**

WHEELS LEARNING	305 F TTC	WIND CONTAINERS 2	305 F TTC
AIRTIME		SCOTTS	
SMOKE OF THE DOMINO PONGE	325 F TTC	BATTLE DRESS WINDOWS	340 F TTC
EYES OF THE SCROUNDER	325 F TTC	FLA-POUR WINDOWS	340 F TTC
		SAVIO	340 F TTC
		THOMA	
IMMULATION			
ITP	375 F TTC	ROLL	
FOR VEGGERS AIRCOMBAT	375 F TTC	COLL	380 F TTC
FLUG-IT 909 THIRN	375 F TTC	COMPLUTION FLUG-IT 909	380 F TTC
FLUG-IT SIMULATOR 4	380 F TTC	WHAT OF CHINA	380 F TTC
GREAT COURTS 2	380 F TTC	KING COURT	405 F TTC
Guitarist 2000	375 F TTC	LOUSIE - BUT LARRY 5	375 F TTC
FLUG-IT DESIGNER MIMIC	380 F TTC	LOUSIE	375 F TTC
DELTA 100	375 F TTC	MAXIMAN DRAGONS	375 F TTC
FLA TOUR-POUR	375 F TTC	POLICE QUEST 3	375 F TTC
FLUG-IT 909 THIRN	375 F TTC	SAVAGE EMPHRE	380 F TTC
SECRET VEGGERS OF THE		THE FLUG-IT 909 THIRN ISLAND	375 F TTC
LLP-THIRN	380 F TTC	SECRET QUEST IV	375 F TTC
QUEST SPICE 2	375 F TTC	ULTRA IV	375 F TTC
WIN 100	375 F TTC	WILLY BOOMER	415 F TTC
FLUG-IT 909 THIRN	375 F TTC		
FLUG-IT 909 THIRN	375 F TTC	STRATAGE	
FLUG-IT 909 THIRN	375 F TTC	WILLY BOOMER	375 F TTC

★ **Cartes**

Game ADD-ON	1 700 F TTC	Game SOUND BLASTER	1 800 F TTC
Game JOYSTICK	200 F TTC	Game SOUND BLASTER PRO	2 100 F TTC

Joystick

HIGH-TECH • 68K BITC • JEWELRY MACHINE • 200 F.TIT

GENUS PARTS B^a

23. 11. 2017

GENIUS PARTS 15*

Đã đăng ký kinh doanh tại Sở Kế hoạch và Đầu tư TP. HCM
Mã số thuế: 0312345678 - Địa chỉ: 123 Đường Nguyễn Huệ, Quận 1, TP. HCM

GENTUS LILLE

44 rue de Farn - 92400
01 47 87 10 12 - Fax 01 47 87 10 13

BON DE COMMANDE
uniquement en France métropolitaine
GENIUS SOFTWARE

1. **Abstract**

1. **Send**

Active



■ **Spokane**

124

—

is almost a technology. IOWA is just proud to that way

1976	1977	1978	1979	1980
------	------	------	------	------

[illegible]

--	--	--	--

--	--	--	--	--

DATE RECEIVED	
---------------	--

DATE RECEIVED & TIME: 11/1/01 File number: 1011

12. 11. 11

[illegible]

.....

DOUBLE DRAGON 3

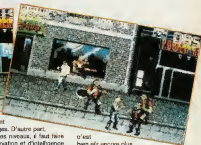
Notre Bruce Lee à la manqué ne s'est pas fait prier pour regarder longuement ce troisième jeu de combats de rues de la série Double Dragon. Aidé de temps en temps par son compère, ex-ceinture noire de judo, j'ai nommé Frank, il a traversé le monde entier pour finalement revenir nous narrer ses exploits.

Les deux compères sont de retour pour sauver une fois de plus Menon, enlevé par de mystérieux criminels. Pour mener à bien leur mission, ils vont devoir parcourir le monde et traverser les USA, la Chine, le Japon, l'Italie et enfin l'Egypte, à la recherche de la Pierre de



Rosette, la rançon qui permettra de libérer la prisonnière. Dans chaque pays, il faut bien sûr compter avec plusieurs niveaux, et des changements pour ce qui est des décors, mais aussi pour les ennemis et même pour vos héros. En effet, ils peuvent maintenant acheter des armes dans les magasins, nunchaku, grenade, épée, ... mais aussi de l'énergie, des vies supplémentaires et des coups spéciaux. Ces "tricks" permettant en effet d'acquiescer des coups destructeurs tel le coup de pied circulaire, qui est donc... circulaire. Ces petits plus pour augmenter vos capacités de combats ne sont pas là que





pour faire job. Etant donné le nombre d'ennemis vous attaquant, la moindre aide est la bienvenue. Vous avez aussi la possibilité de ramasser divers objets que vous pouvez ensuite lancer sur les adversaires. Il est même possible d'utiliser les surfaces verticales pour se propulser violemment sur un ennemi. Mais à part cela, pas de grosse surprise, si ce n'est avec les étonnantes champions de fin de niveaux. Certains

d'entre eux sont vraiment étranges. D'autre part, à la fin d'un des niveaux, il faut faire preuve d'observation et d'intelligence pour éviter le combat, sinon il est perdu d'avance. A d'autres moments, il faudra anticiper pour mettre K.O. des otards vous lançant dessus. Pour ce qui est de la jouabilité, il n'y a rien à redire, avec une bonne maniabilité de vos personnages. A deux joueurs

c'est bien sûr encore plus sympa et surtout plus facile. L'animation des personnages n'est pas toujours géniale, mais les décors sont suffisamment beaux et variés pour rendre le jeu visuellement prenant. DOS reste donc un bon jeu d'action, sympa, jouable et job. Peut-être un peu trop facile à deux, il vous occupera pendant un bon moment.



DIDIER LATIL



Jeu de combats
Edité par Sales Curve
Amiga / ST : disponible

FDS-Free Distribution Software Store

Service DP - Boîte Postale 134
 69453 Lys-les-Lanoy Cedex

DOMAINE PUBLIC AMIGA - COMPILATIONS DE JEUX

Logiciels compilés prêts à l'emploi

- FDS000 FDS GAMES 1 : Lemmings, Tetris, MDP, Mousk, Cid, Exile
- FDS001 FDS GAMES 2 : Sonic, MegaMan, Tetris, Pac-Man, Contra, Double Dragon
- FDS002 FDS GAMES 3 : Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3
- FDS003 FDS GAMES 4 : Super Mario Bros 4
- FDS004 FDS GAMES 5 : Super Mario Bros 5
- FDS005 FDS GAMES 6 : Super Mario Bros 6
- FDS006 FDS GAMES 7 : Super Mario Bros 7
- FDS007 FDS GAMES 8 : Super Mario Bros 8
- FDS008 FDS GAMES 9 : Super Mario Bros 9

La recherche catalogue FDS vous permet de trouver les logiciels que vous souhaitez à un prix très intéressant. Plus de 2000 logiciels et sont référencés.

Prenez votre logiciel et votre catalogue pour Amiga ou compatible PC. Laissez vous guider par le catalogue et vous trouverez tout ce que vous cherchez à un prix très intéressant.

Prochainement :

36.15 cds FDS

Téléchargement pour Amiga, PC, Atari ST et Macintosh.

Traitement et envoi des commandes sous 24-48 heures sur demande de moyen crédité.

JEUX DU DOMAINE PUBLIC POUR PC AT & COMPATIBLES

- FDS001 MATECURE (Hébergement) - BANNING (VGA) - Sound - PACMAN (JPG)
- FDS002 FORD BRULAYTOR (JPG)
- FDS003 STRIKER (JPG) - JETSET (JPG)
- FDS004 CHERRY (Hébergement) - MARIOUETTE (VGA)
- FDS005 PYRAMID (JPG) - TRISK (JPG)
- FDS006 MOPAPPMAL (JPG) - SHOOT GALLERY (VGA)
- FDS007 WAMPYR (JPG) - DISQUE DURE
- FDS008 MUGO S FOUZE CP HORIZON (JPG) - DISQUE DURE
- FDS009 KUNG FU LOUSE (JPG) - DISQUE DURE
- FDS010 BEYOND (VGA) - PRIGATE (Hébergement) - CATCHER (VGA) - Sound

Les logiciels et données sont livrés sur disque.

Redigez votre commande sur papier libre, remplissez ainsi par chaque ce mandat local et l'envoi de FDS (livraison 100 Fds). Le prix est de 10 Fds par logiciel + une participation aux frais de port : 25 Fds. Les commandes (facture) 12 Fds. (pour le type de votre carte et pour PC, le format des disques 5 1/4 ou 3 1/2).

Distributeur par :
UM SOFT
 8 - 10, Rue de Voltaire
 93700 MONTREUIL

1615 000

VERSION
 FRANCO
 INTEGRALE

CONAN

The Cimmerian

Lorsque le village de Conan est détruit par les hordes rapaces de Thoth Amon, le grand prêtre du culte immonde de Set, Conan jure de venger la mort de sa famille et de ses amis.

Contient

- Programme et manuel en français.
- Plus de 200 locations - tavernes, detours, temples et tombes.
- Interaction avec des centaines de personnages.
- Sauvez votre programme sur la carte incluse.
- Plus de 600 écrans d'édifices et de tunnels à explorer et connaître.
- Les versions IBM supportent la carte sonore Ad - Lib

DISPONIBLE SUR PC ET AG
 ST, EN JANVIER 92



**Soyez les premiers à
 bénéficier de ce
 superbe Pin's
 VIRGIN disponible
 dans les boîtes !**



Pin's : un objet de collection
 Conan : l'homme le plus fort
 du monde. Disponible en 1992
 à 100 000 francs. Le Pin's est
 disponible dans les boîtes de
 jeu. Les collections de Conan sont
 disponibles à 100 000 francs.

Disponible dans les magasins et les meilleurs points de vente

L'ouragan Robocop va s'abattre une fois de plus sur le territoire, et cette fois-ci pas seulement sur nos grands écrans, mais aussi sur les moniteurs de nos ordinateurs. Robocop 3, réalisé par D.I.D pour Ocean, laisse augurer d'un film plein d'actions et de rebondissements.

L'histoire de Robocop 3 reprend globalement celle du film. Au début de ce dernier, le projet de construction d'un nouveau Detroit, Delta City, est sur le point d'aboutir. L'OCP, l'organisme responsable de cette folie, a été racheté par une firme japonaise, qui est prête à tout pour commencer rapidement les travaux. Elle engage donc un groupe de mercenaires, les Re-Techs, qui ont pour mission de faire partir les citoyens habitant encore dans la zone menacée. Robocop, au début du côté des autorités et de l'OCP, passe rapidement du côté des paumés et des opprimés, pour se trouver confronté une fois de plus à l'OCP.

En fait d'un jeu, j'ai quasiment eu l'impression d'avoir entre les mains plu-

sieurs jeux. Vous pouvez jouer l'aventure soit dans son intégralité, comme dans un film, soit participer uniquement aux diverses phases d'arcade. Si vous jouez le scénario, des flashes d'informations viendront décrire l'évolution de la situation et donner un peu de lant à l'ensemble du jeu. Vous aurez l'occasion de participer alors plusieurs fois à chacune des quatre phases de jeu.

La conduite : il s'agit des scènes de poursuites de criminels, mais aussi des scènes simulant les déplacements

Lorsque vous poursuivez des criminels, vous devez leur rentrer dedans pour les stopper. Attention cependant, car dès que vous vous rapprochez du véhicule ennemi, les occupants vous tirent dessus. Assez maniable, la voiture possède en outre un turbo. Il faut cependant faire très attention aux collisions.

La prise d'otages et le combat de rue. C'est sans aucun doute la partie la plus longue et la plus intéressante du jeu. Robocop doit en général explorer les couloirs et les pièces d'un

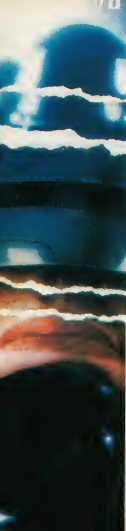


de Robocop en ville. Vous y conduisez une voiture de police blindée à travers les rues de Detroit. Une carte de la ville est affichée en permanence, des points sur cette dernière indiquant les endroits et les véhicules importants.

bâtiment, ou marcher dans les rues, pour retrouver un otage ou faire le vide. L'endroit pullule généralement d'ennemis vous prenant à revers, et vous tirant dessus dès que vous ouvrez une porte. Vous distinguez par

ROBOCOP 3





T E S T



exemple une forme au fond du couloir. Vous vous approchez pour vérifier son identité, et soudain, à l'intersection avec un autre couloir, vous ressentez des impacts de balles sur votre armure (votre vision saute un peu, des parasites apparaissent, votre énergie baisse). Vous vous tournez d'un quart de tour pour apercevoir le tireur. Devant, un innocent lève les bras. Votre ordinateur de vision "locke" sa cible. Vous tirez. Le criminel s'écroule. L'exploration du bâtiment est vraiment crissante, les ennemis peuvent surgir de partout. Vous avez même un détecteur vous indiquant en permanence votre proximité du but, par successions de bips plus ou moins rapprochés. En outre une musique d'ambiance générale, avec des sonorités de violons complètement incroyables, vient vous dresser un peu plus, rendent ces scènes divinement crissantes.

Le simulateur : ce sera une des grosses surprises du film, avec un jet-pack permettant à RoboCop de voler. Pour le jeu, il s'agit alors d'un véritable simulateur de vol, même si le côté arcade prime sur tout le reste. Il vous faut détruire des tanks, des canons et surtout des hélicoptères, tout en évitant les divers projectiles et missiles, pour mener à bien quelques interventions.

Les bruits des tirs, des explosions, des moteurs et du vent approchant un degré de réalisme rarement atteint. En outre, la rapidité de l'animation rend cette phase particulièrement prenante. RoboCop dispose exceptionnellement de trois armes, plus ou moins puissantes et adaptées à chaque cible.

Le duel : il s'agit des phases de combats contre Otomo, le robot ninja. Ce dernier, équipé d'un katana, est un redoutable adversaire, surtout à cause de sa mobilité largement supérieure à celle de notre malheureux RoboCop. Quoi qu'il en soit, je dirais que c'est la phase la moins intéressante de toutes, et surtout la plus dure.

Il existe en outre dans le jeu, une séquence où RoboCop doit tirer sur des projecteurs et sur des policiers planqués derrière des voitures, dans une scène faisant consciemment penser à une des scènes fortes du film Terminator 2.



FORMULA ONE GRAND PRIX



Suite à de multiples collisions, accrochages, sorties de routes, tonneaux, vrilles et loopings à bord de sa voiture, Christian ne se déplace plus qu'à pied ou en transports en commun, bardé de ses genouillères, coudières, et de son casque intégral. Vouant toujours une passion sans bornes au pilotage, il n'a pas hésité à se lancer dans le bain de la F1, après avoir installé son harnais dans la salle des tests, avec la dernière production Microprose.

Quel être, digne de ce nom, n'a jamais cessé du regard ces bolides léchant l'asphalte des plus grands circuits du monde, au rythme

rapide des mécaniques dispensant sans retenue leurs puissances de bolles en fumée ? De nombreuses sociétés ont tenté de nous faire vivre un tel rêve avec, il faut l'admettre, plus ou moins de succès. Parmi ces dernières retenons juste Lankhor et son fabuleux Vroom, ainsi qu'Electronic Arts avec son illustre Indy 500. Grand Prix en action à mi-chemin entre ces deux monstres. D'Indy 500, il reprend la virtualisation de la piste et des autres véhicules en trois dimensions.

De Vroom, il tire l'effervescence accompagnant la participation à un championnat du monde de F1.

En début de partie, le pilote est confronté à un imposant menu. La première opération consiste à choisir une équipe. L'ensemble des teams présents à l'écran s'inspire de la saison 91. Par





Christian ROUX



la suite, le joueur peut sélectionner le nombre de tours de pistes à parcourir (de 6 à 60), le temps affecté aux pénales de qualification et le niveau de combativité des adversaires. Avant chaque épreuve, les mécaniques doivent subir de multiples réglages, comme le choix des pneumatiques, la positionnement des ailerons, la répétition du freinage sur les différents trains, ou l'étagement de la boîte de vitesse. Une formule 1 ne se conduit pas, elle se pilote ! Pour les individus qui ne résistent pas à la nuance, à l'instar de notre ami Frank, une option sera là pour leur faciliter la prise en main du logiciel, limitation de la vitesse en entrée de virage, boîte automatique, remplacement du véhicule dans l'axe de la piste, invulnérabilité, tracé sur le sol de

la meilleure trajectoire, et indication du rapport à adopter en toute occasion. Avec de telles options, et selon votre aptitude à dompter les chevaux, la course se déroule sans limitation. La scénarisation des animations est proche de celles présentées par Indy 500. Les nombreux détails accompagnant la course, des pilotes poussant leur véhicule sur le bord de la piste, un mécanicien nettoient le pare-brise lors de l'arrêt au stand, ou des commissaires agitant des drapeaux, confinent au brio. Avec Grand Prix Formula One, retrouvez toute la saveur d'une grande simulation. A consommer sans aucune modération.

91%	GRAPHISME	82 %
	SON	85 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITÉ	91 %

Jeu de course
Édité par Microprose
Amiga / ST : disponible

ZAC MC KRACKEN

Un jeu de rôle fantastique...
Un jeu de rôle fantastique...
Un jeu de rôle fantastique...

3615 UBI

AVENTURES EXTRAORDINAIRES

ROCKET RANGER

Un jeu de rôle fantastique...
Un jeu de rôle fantastique...
Un jeu de rôle fantastique...

IRON LORD

Un jeu de rôle fantastique...
Un jeu de rôle fantastique...
Un jeu de rôle fantastique...

MANOIR DE MORTEVIELLE

Un jeu de rôle fantastique...
Un jeu de rôle fantastique...
Un jeu de rôle fantastique...

Disponible dans les FNAC.

DEVENEZ
GENTLEMAN ET CAMBRIOLEUR
AVEC

BRUCE WILLIS HUDSON HAWK

RETROUVEZ
LE MEILLEUR CAMBRIOLEUR
DU MONDE DANS UNE AVENTURE
PASSIONNANTE, AMUSANTE ET
ULTRA-RAPIDE!

AMSTRAD . ATARI ST . CBM AMIGA

ocean[®]



T E S T

CONAN THE CIMMERIAN

Quand il s'agit de barbarie, un nom s'impose à tous les esprits des membres de la rédaction, Didier. Il faut en effet le voir boire ou manger pour réaliser pleinement la signification de cet adjectif. Il a donc été désigné d'office pour tester Conan, le Cimmérien, le jeu d'aventure édité par Virgin Games.



Conan se déplace dans les rues de Shadizar...



... puis il découvre les souterrains...



Lemba, le dieu des hommes-serpents.



... pour découvrir la pyramide oubliée...

**PUISQU'ON
VOUS LE DIT
QUE SILMARILS
VOUS OFFRE
DES DIZAINES
DE LOGICIELS
SUR LE 3615 GEN4
CONNECTEZ-VOUS !**



la carte du pays sur laquelle apparaissent au fur et à mesure les lieux intéressants : Shadizar, Zamboula, la crypte du Roi, la cité de Larsha...



Laissez-moi vous conter les formidables aventures de Conan le Cimmérien, qui vécu dans des temps reculés où barbares, sciences occultes et démons étaient monnaie courante. Comme souvent à cette époque, tout commença avec le massacre et la destruction du village et de la famille d'un jeune garçon nommé Conan. L'auteur de ces crimes n'était autre que le puissant Thoth Amon, le Grand Prêtre du dieu-serpent maléfique, Set. Conan se jura à ce moment de venger les siens, et alors commença pour lui une longue quête vengeresse.

Aidé de sa seule épée, Conan débute donc son épopée dans la cité des voleurs, Shadizar, ville pleine de richesses et de mystères. Là, il doit se faire des amis qui, le moment venu le soutiendront durant l'affrontement final contre Thoth Amon. Un bon moyen consiste à discuter avec un maximum de personnes, pour découvrir ce qui se passe exactement en ville et dans le pays. Les temples dédiés aux autres divinités que Set, sont aussi une excellente source d'informations et d'aventures. Quoi qu'il en soit, Conan découvre rapidement que les souterrains de la ville regor-

geables, mais il faut les apprendre, c'est-à-dire trouver un maître d'armes et surtout de l'argent pour bénéficier de ses leçons.

Très rapidement, Conan aura amené à quitter Shadizar pour aller affronter les hommes-lézards de Larsha, explorer les caves de Zamboula, la cité des crânes, ou encore vaincre



le démon se cachant près du monolithe de la cité en ruine. Bref, de l'aventure à gogo pour un jeu génial qui, sans trop coller à l'œuvre originale de Howard, respecte cependant l'ambiance et le personnage principal. Pour ce qui est de la réalisation, il faut avouer qu'elle est parfaite, avec des écrans de jeux à la fois très nombreux, différents et superbes.

Les musiques sont elles aussi tout à fait dans le style médiéval de l'aventure, avec des variations d'intensité surprenantes. Il reste malheureusement quelques petits problèmes, avec une gestion des esprits pas toujours optimale. Il arrive en effet que votre personnage, suite à un combat, réapparaisse dans un mur ou à un endroit non prévu par le programme. De plus, alors qu'à l'écran vous pensez à plusieurs pixels d'un piège, ce dernier se déclenche de façon inexpliquable. L'unique sauvegarde peut aussi poser des problèmes aux joueurs trop téméraires, et les combats sont un peu trop répétitifs. Malgré ces quelques défauts mineurs, Conan le Cimmérien est un excellent jeu d'aventure/action,

gent de dangers et de trisors fabuleux. À l'aide de diverses cartes et de quelques objets appropriés, Conan pourra mener à bien diverses missions. Les torches permettent d'améliorer la visibilité dans les donjons, tout comme les gemmes de lumières. Les clés (or, bronze, jade, argent, onyx, marbre...) permettent, à cela qui sera connu plus tard comme le roi des voleurs, de pénétrer dans des bâtiments sûrement inaccessibles. Une bonne corde fournit aussi le seul moyen pour se sortir de certains pièges... Bref, avant de se lancer à corps perdu dans sa vengeance, Conan a intérêt à bien s'équiper.

Les combats se déroulent en temps réel, au cours d'une phase d'arcade vue de profil. Trois coups sont





offrant des dizaines d'heures de plaisir. La version française du jeu devrait sortir pour les fêtes de Noël et ravir tout le monde, passionnés ou non d'heroic fantasy.

«La taverne du "Chien Rouge" sert de base à Conan. Bon nombre d'aventures commencent dans cette pièce.»

DIDIER LATIL



Jeu d'aventure / monde en français
Édité par Virgin Games

(PC/VGA/EGA) : fin disc. - Amiga / ST : à venir

VOUS SOUHAITEZ JOUER AVEC

- STARBLADE
- METAL MUTANT
- COLORADO
- LE FETICHE

MAYA

de chez Silmarils ?

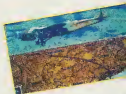
UNE SEULE SOLUTION 3615 GEN4

HEART OF

Aussi attendu que le beaujolais nouveau (pochtron !), la version Amiga de Heart of China est enfin arrivée. Mais laissez-moi vous rafraîchir la mémoire en vous narrant le scénario.

Nurse Koro, une charmante infirmière (jésuite vs ?) vivant sur les hauts plateaux chinois en ce début du XIX^e siècle, a été enlevée par un redoutable bandit (tyran de surcroît), qui l'a emmenée dans sa sombre citadelle dans le but d'en faire sa moitié (et non pas de s'en faire la moitié). Il s'avère que cette charmante jeune femme est la fille d'un riche homme d'affaires de Hong-Kong. Ce dernier a recours à sa puissance, et à ses relations pour vous forcer un peu le bras, afin que vous puissiez à la recherche de sa fille. En effet, vous êtes un aventurier possédant sa petite compagnie de transports aériens, mais au niveau des

frances ce n'est pas le Pérou. Dans un premier temps, vous devez convaincre un maître Ninja de vous accompagner (c'est un ordre de votre "employeur"). Il faudra être très diplomate. Ensuite, en route pour la Chine ancestrale où demeure le cruel bandit. Il faudra encore avoir recours à la ruse et à votre instinct de conservation pour pouvoir vous échapper à bord d'un blindé. Il s'agit là de la première scène d'arcade. La suite est simple : direction Katmandou où vous devez lever le peuple contre un tyran local, puis vous poursuivrez jusqu'à Istanbul où une ancienne romance vous occasionnera les pires ennuis. Finalement, direction Paris où vous attend votre récompense, peut-être. Le jeu est entièrement géré à la souris avec laquelle vous cliquez, tirez et



CHINA



J'en passe, je ne vais pas vous apprendre comment ça marche. Comme dans *Rise of the Dragon*, les dialogues apparaissent dans des bulles où vous intervenez, afin de choisir parmi plusieurs réponses possibles. Le système de jeu est tellement fantastique que vous pouvez terminer l'aventure de différentes manières en fonction de vos choix. La version Amiga possède des graphismes d'une grande qualité, en 32 couleurs.

Les dessins sont très propres, ainsi que les quelques animations les parsemant. En plus, j'ai été particulièrement impressionné par la bande sonore du jeu (film). Comme à son habitude, l'Amiga démontre dans ce domaine sa supériorité. En résumé, une excellente

conversion qui, comme tout jeu d'aventure de ce type, requiert un disque dur ou tout au moins deux lecteurs. Sinon, c'est une véritable horreur !

Jean DELAITE

90%	GRAPHISME	88 %
	SON	91 %
	ANIMATION	80 %
	JOUABILITE	82 %

Jeu d'aventure
Edité par Dynamix
Amiga / PC : disponible



Service minitel
3615 Code IFA

549, route Nationale • 59680 Cerfontaine • Tél. 27 65 55 11 • 27 65 86 11

Les meilleurs logiciels du domaine public

(pour Atari ST, Amiga et compatible PC)

Découpez ou recopiez ce bon de commande et renvoyer le à :
I.F.A. • 549, route Nationale • 59680 Cerfontaine

Je commande :

- Le catalogue des logiciels du domaine public pour :
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Compatible PC
- Le catalogue des logiciels originaux d'occasion :
☐ Oui ☐ Non
- Le catalogue de matériel et consommables :
☐ Oui ☐ Non

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Je joins 10 F en timbres pour la participation aux frais de port

POUR CEUX QUI VONT REFAIRE LE MONDE...

ABONNEZ-VOUS

SCIENCE & VIE JUNIOR

Chaque mois, SCIENCE & VIE JUNIOR vous fait vivre en direct et en couleur les dernières nouvelles de la planète. Avec SCIENCE & VIE JUNIOR, vous explorez les avancées des sciences et des techniques, vous participez à la grande aventure scientifique et vous en découvrez les exploits les plus étonnants.

VOUS POUVEZ ECONOMISER JUSQU'A 75 F !

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner avec votre règlement
à SCIENCE & VIE JUNIOR

1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS CEDEX 15



OUI

je m'abonne pour 1 an à
SCIENCE & VIE JUNIOR n° 17
200 F au lieu de 244 F*

*Prix de vente au détail de la parution



OUI

je m'abonne pour 1 an à
SCIENCE & VIE JUNIOR
et à mes 4 DOSSIERS THÈME SÉRIE
15 N° - 289 F au lieu de 344 F*

*Prix de vente au détail de la parution

- Ci joint mon règlement
par chèque à l'ordre de
SCIENCE & VIE JUNIOR BRED

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

DATE DE

NAISSANCE _____

EN QUELLE CLASSE

ÊTES-VOUS ? _____

SIGNATURE*

ADVANTAGE TENNIS

"Quitte à sortir un nouveau jeu de tennis, autant le faire totalement différent des autres", ont dû penser les programmeurs d'Infogrames. Alors que les précédents logiciels étaient réalisés en images bitmap pour obtenir un meilleur réalisme visuel, Advantage Tennis privilégie la 3D vectorielle et le réalisme du jeu.

La vision du terrain est identique à celle des retransmissions de télévision, à cette différence près que la caméra ne reste pas fixe, mais suit les mouvements du joueur se trouvant en los de l'écran. En effet, lorsque ce dernier monte au filet par exemple, tout l'écran accroie vers l'avant.

De même si le joueur est surpris par un lob ou bien par une balle très croisée (tous les coups du tennis sont gérés, même les balles accrochant le filet), l'écran se déplace alors vers la droite ou vers la gauche. L'effet est saisissant, même s'il comporte quelques inconvénients, comme celui de ne pas toujours visualiser l'impact de la balle de votre adversaire. Il est parfois nécessaire d'attendre l'évolution du tableau des scores pour la juger. Les joueurs sont également représentés en 3D, c'est-à-dire en fil de fer pour les bras et les jambes, autorisant des mouvements d'une souplesse et d'un naturel stupéfiant. De plus, chacun des joueurs possède quelques séquences animées du plus bel effet, en cas de jolies point, ou à l'inverse d'échange perdu. Ainsi au début du jeu, vous verrez sans doute souvent votre personnage lancer sa raquette par terre et le piétiner de





rage, alors que votre adversaire s'efforcera de jongler avec la balle tout en effaçant. Au niveau des options, Advantage Tennis est extrêmement complet, avec la possibilité de s'entraîner et de s'inscrire pour une exhibition ou une saison. Il est également possible de définir ses caractéristiques en répartissant un certain nombre de points bonus (pour obtenir un coup droit plus fiable par exemple) et de choisir, parmi une dizaine de coups, deux points forts sur lesquels le joueur

sera pratiquement imbattable (volée haute de revers et plongeon par exemple). Bien sûr, l'on retrouve en sus les habituels choix du terrain ou du joueur. Sachez que, lors de chaque match gagné sauf en mode deux joueurs ou entraînement, le joueur, en plus de marquer des points à l'ATP, gagne de l'argent et des points bonus qu'il pourra redistribuer après chaque ren-

contre. La réalisation est excellente avec une très bonne gestion de la 3D et une bonne prise en main du logiciel. Côte bruitages, les coups des raquettes et les rebonds de la balle sont bien rendus, mais l'on peut tout de même regretter que le score ne soit pas annoncé après chaque point. Mais dans l'ensemble, Advantage Tennis reste un superbe logiciel.

FRANK LADOIRE



90%	GRAPHISME	80 %
	SON	81 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu de sport
Édité par Infogrames
PC : d'été - Amiga / ST : décembre

LA QUÊTE ET GLOIRE, LA CROISÉE DES DESTINS

CADAVER



Dieu créateur de l'humanité, des démons, la mort... quelle est la véritable nature de l'homme ?

BAT



Une série de quatre jeux de l'éditeur Ubi Soft, qui vous plongent dans un univers de terreur et de mystère.

IRON LORD



Un jeu de rôle en temps réel, qui vous permet de vivre une aventure épique et de découvrir un monde magique.



Compilation QUEST and GLORY sur ST, AG, PC

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE
10, rue de la Vierge
93 900 Montreuil-sous-bois
Tél : 48 57 65 57

MIDWINTER



Un jeu de rôle en temps réel, qui vous permet de vivre une aventure épique et de découvrir un monde magique.

BLOODWYCH



Un jeu de rôle en temps réel, qui vous permet de vivre une aventure épique et de découvrir un monde magique.

3615 UBI

VENGEANCE OF EXCALIBUR



Didier nous assure depuis plus d'un an maintenant, qu'il fait partie des Chevaliers de la Table Ronde, une confrérie qui, selon lui, vénère Dionisos sous toutes ses formes. Après bien des explications, nous lui avons enfin fait comprendre qu'il s'agissait, ni plus ni moins, de la Table Ronde arthurienne déjà présente dans The Spirit Of Excalibur, le jeu d'aventure/stratégie de chez Virgin, dont voici la suite.



Tout commence à Bayonne. C'est là que vos aventuriers commencent leurs recherches.



La carte du pays ibérique, vaste et propre à susciter bien des aventures.

La version Aragga du premier épisode vient à peine de nous arriver, que déjà pointe le deuxième volet de la saga des Chevaliers de la Table Ronde sur PC, œuvre originale proposée par Virgin Games. Quelque temps après avoir vaincu le fée Morgane, le royaume d'Angleterre est à nouveau gravement menacé. Le roi est tombé sous le coup d'un sortilège que même Merlin ne peut briser. La magicienne du roi, Ninive, a été enlevée, et le trésor royal a été dérobé. Quatre prêtres chevaliers partent donc à la recherche des résseurs, un voyage qui les mène directement en Espagne, où commencent alors une longue et dangereuse quête. Le système de jeu a subi quelques modifications par rapport au premier épisode, notamment pour tout ce qui est de la gestion des combats. Vous aurez ainsi l'occasion de faire participer d'importants levées de vos



Les Saint-Hommes sont une source constante d'informations osé d'idée.

héros lors d'un duel, ce qui permet d'identifier les forces des personnages déjà blessés. Lorsqu'il s'agit de combats opposant vos troupes, la résolution des conflits est à peu près identique, même si les résultats d'une bataille sont beaucoup plus réalistes. Vous y dirigez chacun des héros et troupes présentes, en leur ordonnant de combattre, de charger l'ennemi, de le prendre à revers, d'utiliser la magie ou de s'enfuir. Un autre choix consiste à laisser l'ordinateur gérer pour vous ces affrontements, mais ce n'est pas toujours très profitable. L'aventure est elle aussi plus complexe et intéressante, la quête se faisant sur fond de guerres religieuses entre chrétiens et Maures, et de querelles de classe entre les divers seigneurs locaux. De très nombreux personnages viennent interférer avec votre propre histoire, dans un monde vivant et évoluant personnellement. Il faudra ainsi trouver et utiliser de nombreux objets, mais aussi se servir de la magie

qui fait partie intégrante de ce monde merveilleux. Le système de jeu, encore plus pratique que pour Spirit Of Excalibur, est en outre servi par des décors graphiques tout simplement merveilleux. Le plus incroyable provient de la variété et du nombre des décors, qui semblent quasi-infinies. Il est rare de voir plus d'une fois le même décor, ce qui, ajouté à une aventure assez longue, assure au jeu une durée de vie très importante. L'élément qui a le plus évolué par rapport au premier volet, est sans conteste l'ambiance sonore, chorale. Les musiques Ad Lib sont

d'une très grande qualité, et elles aussi se caractérisent par une diversité et une longueur appréciables. Vengeance Of Excalibur est un excellent jeu d'aventure, possédant en outre des phases d'arcade, de stratégie, et quelques éléments des jeux de rôles pour ce qui est des personnages. Le scénario est sympa et plein de surprises, la réalisation est excellente, et le jeu a été entièrement traduit en français, ce qui en fait un achat indispensable pour les fêtes de Noël.

DIDIER LATIL

92%	GRAPHISME	94 %
	SON	93 %
	ANIMATION	80 %
	JOUABILITE	85 %

Jeu d'aventure/stratégie en français
Édité par Virgin Games
PC : janvier - Amiga / ST : mai 92

Des décors à explorer, tout bien sûr de nombreux éléments à découvrir...



FLUIDE GLACIAL

Un peu de S.O.S.-CAVIER

Un peu de Bandes dessinées

HEIN ?

20 F TOUS LES MOIS, C'EST DE LA RIGOLADE.

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

FOOTBALL

CRAZY

OF SOCCER'S GREATEST HITS!

HITS DANS LES JEUX DE FOOTBALL

KICK OFF 2



KICK OFF 2 **PLAYER MANAGER**

GENERATION 4 : Le seul et unique simulateur de football qui reproduit toutes les techniques réelles.

TITL :

JOYSTICK :

- Scoret meilleur jeu de foot par la réactivité.
- Extraordinaires, magnifiques, spectaculaires ! KICK OFF 2 atteint la perfection.

Manager vous entraîne avec équipe de football. Un jeu exceptionnel.

© 1987 ANCO SOFTWARE LTD

FINAL WHISTLE

Le moment qui est plus excitant qu'un jeu.

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

Player Manager



"FINAL WHISTLE"

AMIGA
DATA DIS

distribué par
UMI SOFT
8/10 rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois

Bien sûr disponible
sur ST et AG

ANCO

B.A.T. 2

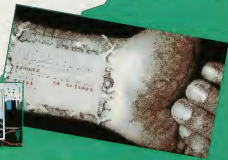


Frank ne comprend décidément rien à rien ! Depuis qu'il suit pas à pas le développement de B.A.T. 2, il ne cesse de nous surprendre. Il se colle une console portable sur l'avant-bras. Il se ballade, habillé en rétiaire dans la rue, attrapant au filet tous les pékinois qui passent à sa portée. En plein milieu d'une conversation, il se met à pousser de petits cris et des bororygmes complètement incompréhensibles, croyant parler couramment le martien ! Si vous le rencontrez dans la rue, faites attention, cet homme est dangereux !

Notre rubrique "Work in progress" sur B.A.T. 2 touche à sa fin, avec le test de ce dernier, dans ce numéro de Génération 4. Nul n'est besoin de vous dire que le jeu a été détaillé et étudié sous toutes ses coutures depuis quatre mois. Mais pour les nouveaux venus, ce test sera l'occasion de découvrir de regard tous les aspects de B.A.T. 2, et de mesurer les progrès accomplis depuis le premier épisode. Incarnant toujours un des meilleurs agents du Bureau des Affaires Temporelles, votre mission, si vous l'acceptez, est de démasquer les pratiques illicites de la Koshan, société possédant le quasi-monopole sur l'extraction du très précieux métal

éolithique. L'action se déroule dans la ville de Rome II, située sur la planète Shedishan ainsi que sur son satellite, Badrin 6.

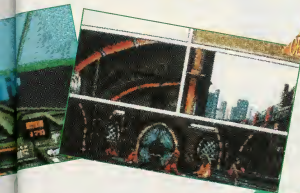
Les premières minutes de jeu plongent tout de suite le joueur dans l'univers particulier de Rome 2. En effet, l'architecture de la ville est essentiellement basée sur l'époque de la Rome Antique, avec par-ci par-là quelques ajouts dus à une civilisation extra-terrestre. Le résultat visuel est de toute beauté, et contribue sans aucun doute à l'ambiance de B.A.T. 2. La première grosse nouveauté visible par rapport à B.A.T., ce sont les personnages, extrêmement nombreux, qui traversent l'écran (un seul à la fois sur ST). Avec chacun d'eux, il est possible, et même recommandé, d'entamer un dialogue, via un système de menus largement



inspiré du système hypertexte. En effet, chaque phrase lourde de renseignements peut, en cliquant sur les mots ou expressions en rouge, aboutir sur d'autres révélations. Ce système est également utile pour l'inventaire du joueur ; un objet comme un sac pouvant contenir une arme renfermant elle-même des munitions par exemple. A noter que chacun des personnages rencontrés, possède des caractéristiques propres (nom, lieux de travail et de domicile...). Autre nouveauté, il est maintenant possible de créer son propre groupe, comme dans les jeux de rôles. En revanche, concernant Bob, pas de gros changements, si ce n'est que le principe a totalement été revu et grandement amélioré. Dominant, ce mini-ordinateur très puissant, implanté dans le bras gauche du héros, possède des fonctions telles : l'accélération de la régénération des cellules, la vision noc-

turne, l'amplification de faibles bruits... Une fois que vous aurez parcouru la ville et découvert ses différents secteurs, boutiques et lieux de rencontres, reliés par les vis-express (réseau routier suspendu entièrement en 3D), l'ennie vous prendra peut-être de piquer un bon volant. Ces derniers vous permettent de vous déplacer dans le cité, et d'accéder à certaines tours en se posant sur





leur toi. Mais ce n'est pas tout puisqu'il est également possible de se propulser dans l'espace pour rejoindre le satellite Berlin 6. Sur celui-ci, vous constaterez une fois encore, que la 3D est belle et bien présente dans le jeu puisque, pour les besoins de l'aventure, vous serez obligé de prendre les commandes d'une foreuse Bershoyer et de parcourir les mines d'éclatation. Petite précision, la 3D est bien sûr fonction de la machine, et utilise à fond les capacités de l'Amiga et de son blitter.

Mais ce n'est pas tout, le joueur sera également confronté à une autre phase de jeu complètement distincte, sous la forme d'un combat de gladiateurs.

Et comme si cela ne suffisait pas,

apprenez que B.A.T. 2 *S'intègre*, pas moins de trois autres jeux à part entière, tous d'excellente facture : le tubular, un casse-brique déformé quatre, et le chidam, un jeu de dames chinois.

La représentation graphique est semblable à celle de B.A.T., si ce n'est quelques effets visuels supplémentaires, comme la tombée de la nuit par exemple. Le système, appelé dynorama, est toujours multi fenêtre, et permet au joueur de visualiser le dernier lieu visité. Encore une fois, les possibilités des machines ont été respectées, avec notamment une version PC en 256 couleurs parfaitement satisfaisante. Quant aux musiques et bruitages, via la carte MV 16 sur ST et PC, ils sont superbes et parfaitement adaptés aux images. Dernière précision, sur compatibles PC, B.A.T. 2 sera adapté à Windows 3.0. En bref, la digne suite d'un des meilleurs jeux d'aventure français jamais réalisés. A conseiller à tous et à toutes!

Frank LADOIRE



95%	GRAPHISME	94 %
	SON	90 %
	ANIMATION	86 %
	JOUABILITE	90 %

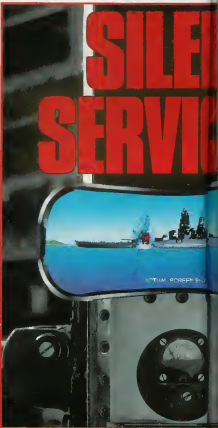
Jeu d'aventure / action

Édité par Ubi Soft

PC : janvier - Amiga / ST : décembre



SILENCE ET PR



Silent Service II sera disponible chez tous les bons revendeurs infot

ROFONDEURS ABYSSALES



Pendant la Seconde Guerre mondiale, le "Silent Service" américain devait mener une carrière riche en actions, dangers et gloire. Tout seuls, en plein territoire ennemi, les capitaines du sous-marin traquèrent et attaquèrent la flotte japonaise du Pacifique, la marine la plus performante au monde. En l'espace de quatre ans, les hommes courageux du Silent Service paralysèrent de façon héroïque l'économie maritime du Japon et détruisirent ses navires.

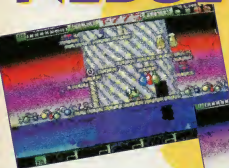
La guerre du Pacifique fut gagnée depuis le fond de la mer.

Silent Service fut salué unanimement par le public comme la dernière simulation du genre lors de sa sortie en 1985. Le nouveau Silent Service II prend la relève de son célèbre prédécesseur en tirant le meilleur parti de la technologie informatique pour vous offrir un réalisme et une ambiance encore plus grandioses. Avec des graphiques numérisés améliorés, ce qui se fait de mieux en matière de sous et de nouvelles options saisissantes (dont la 'Carrière de guerre' pour mener toute la campagne du Pacifique Sud), Silent Service II est une simulation historiquement précise sur le plan des décisions, craintes et triomphes des sous-marinières de la Seconde Guerre mondiale.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

formiques pour vos Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC compatibles.

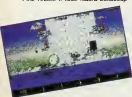
NEBULUS 2



Nebulus 2 est enfin arrivé sur nos écrans. Cette fois-ci pas de lizart, il s'agit d'un véritable challenge pour en voir la fin. Je vous rappelle le décor. Un scrolling rotatif représente une tour changeant de niveau en niveau. Le but de Pogo, petite créature verte, entre têtard et E.T., est de parvenir à son sommet. Jusqu'à là, rien de très inquiétant me direz-vous. Chaque fin de niveau est sanctionnée par une phase d'écadé se déroulant sur terre, mer, air...

Bon, bon voilà, l'ambiance est posée. Pour réussir il vous faudra beaucoup

de patience, de destinerie, et peut-être un brin de chance. Comme auparavant, il faut bondir, réfléchir, manœuvrer, le tout dans une ambiance colorée et délirante. Les nouveautés résident dans les graphismes saturés de couleurs pop et hallucinées. Les divers cadeaux, une fois ramassés, vous permettent de choisir un objet de type botte à ressort, arme améliorée, etc. Au départ, pour vous débarrasser des parasites et obstacles en tout genre, vous n'avez qu'une petite "fire ball" que vous crachez sans honte, avec un petit bruit charmant, pour les détruire. Ce jeu s'adresse aux pros du joystick ou aux charismes chroniques. La difficulté par rapport à Nebulus 1 a quadruplé. Mazette, quelle chance avons-nous, non ? Mais Pogo à gogo, j'en suis sûr saura vous captiver par ses fabuleux dessins et sa relative fluidité. Petit conseil, amenez-vous de patience, de boffe, et d'une bonne dose de détermination pour parvenir à vos fins. Good luck !



SOPHIE DUMAS

78%	GRAPHISME	82 %
	SON	74 %
	ANIMATION	80 %
	JOUABILITÉ	55 %

Jeu d'action/réflexion
Édité par 21st Century
Amiga : disponible





ALIEN BREED



Le Corps Inter Planétaire (CIP) est un groupuscule paramilitaire chargé de la bonne marche de Deme Galaxia. Mettre la main sur des pirates de l'espace, enrayer le traf-

fic de drogue ou poursuivre des prisonniers en cavale, sont autant de cordes à leurs arcs. De retour d'une patrouille aux confins de l'espace, deux de nos charmants membres du CIP tombent sur une station fantôme. Le cauchemar ne fait que commencer ! Alien Breed s'inspire de Gauntlet. Les décors changent, les monstres sont tirés d'Alien, mais les joueurs y re-



trouvent leurs marques. Pour déguster toute la saveur de ce logiciel, rien ne vaut le mode de jeu à deux en simultané. Trouver un partenaire à la rédaction fut une tâche ardue. Outre Didier atteint d'une crise de travail, il ne restait plus que Frank, dit "l'IMAGO" (définition du Petit Robert : forme adulte définitive, de l'insecte sexué, à métamorphoses complètes ou incomplètes). A tout point de vue, cette mouture dépasse l'élément de référence. Possède une somptueuse présentation, le programme dévoile de superbes planches graphiques en



32 couleurs, plongeant d'emblée les mercenaires dans une ambiance glauque. Les animations ne sont pas en reste, avec pas moins de 50 images par seconde. Le contexte sonore est parfaitement dans le ton avec des mélodies stressantes à souhait, souvent interrompues par une voix avarie renseignant le joueur sur son état. Mais le plus impressionnant se trouve au niveau du réalisme du monde exploré, des escaliers ralentissent la progression des héros, des rochers les repoussent, des aliens surgissent du sol, des terminaux permettent d'acheter des armes de gros calibres, etc. En un mot comme en cent, Alien Breed est une œuvre remarquable. Attention, le programme nécessite un mégaoctet de ram pour tourner.



CHRISTIAN ROUX

92%

GRAPHISME	91 %
SON	92 %
ANIMATION	89 %
JOUABILITE	85 %

Jeu d'arcade
Edité par Team 17
Amiga : disponible

AMIE

LE PRO.

DISQUE

CDTV
AMIGA 500 + LECTEUR CD ROM
avec 1000
CODES DE LA HAUTE MUSIC MARKET
SIN CITY - LTV ENCLAVE - MIND PUNK
6.490 F

CARTON

* DISQUETTES 3 1/2 DF-DO

Pré 100 3 F (Lect.)
Pré 25 3.50 F (Lect.)
Pré 10 4 F (Lect.)

* LECTEUR EXTERNE

Amiga 3 1/2 550 F
5 1/4 850 F

2 LOGICIELS DE JEUX GRATUITS
Pour tout achat de périphériques de + de 1.500 F

PÉRIPHÉRIQUES AMIGA

DISQUES 3 1/2 10 Mo 3.890 F 20 Mo 4.290 F 40 Mo 5.390 F	DISQUES 5 1/4 10 Mo 2.890 F 20 Mo 3.290 F 40 Mo 4.590 F	DISQUES 3 1/2 + LECTEUR EXTERNE 10 Mo 4.990 F 20 Mo 5.390 F 40 Mo 6.590 F	EXTENSION 3 1/2 0 Mo 500 F 1 Mo 1.900 F 2 Mo 2.300 F 4 Mo 4.590 F	LECTEURS EXTERNES 5 1/4 0 Mo 1.500 F 1 Mo 1.850 F 2 Mo 2.390 F 4 Mo 3.250 F
EMULATEUR TC AT 1002 104 3.890 F AT 1002 200 2.440 F POWER TC 500 2.390 F	EMULATEUR 5 1/4 XT 2.990 F AT 4.950 F	TABAROT DRAVIDOR SRP 104 100 3.990 F SRP 104 200 5.500 F	CDN LOCK RUC 104 4.890 F GDR 100 5.500 F VORTEX 100 12.990 F	GRAPHIQUES 1020 1.750 F 1620 2.480 F 1624 20 3.190 F 1624 30 3.390 F

PÉRIPHÉRIQUES ATARI

DISQUES 3 1/2 10 Mo 3.990 F 20 Mo 4.590 F 40 Mo 5.990 F	EXTENSION 3 1/2 0 Mo 250 F 1 Mo 700 F 2 Mo 1.590 F 4 Mo 2.390 F	MODIFIERS SRP 104 1.190 F SR 100 2.290 F SR 100 4.990 F	LOGICIELS CHOC 100 1.790 F GOLDEN BAGE 490 F TRUCK ROLL 390 F	EMULATEURS MACROSPR 100 3.790 F PC Super Dragon 2.890 F AT 1002 PLUS 2.190 F (AT)
---	--	---	---	---

REPRISE A 500 pour A 500 PLUS ou A 2000
A 500 avec 1.3 pour A 500 PLUS + 1.500 F
A 500 avec 1.3 pour A 2000 + 3.790 F

REPRISE 3000 pour TRACKBALL
3000 pour TRACK BALL + 230 F

REPRISE APPROXIMATIVE

IMPRIMANTE 8 lignes STAR NT pour
IMPRIMANTE 24 lignes STAR N/W + 1990 F

IMPRIMANTE 8 lignes STAR Cool pour
IMPRIMANTE 24 lignes STAR Cool + 2.290 F

AMIE PRO est une marque déposée de AMIE PRO. AMIE PRO est une marque déposée de AMIE PRO. AMIE PRO est une marque déposée de AMIE PRO.

AMIE PRO est une marque déposée de AMIE PRO. AMIE PRO est une marque déposée de AMIE PRO. AMIE PRO est une marque déposée de AMIE PRO.

CARTON

CARTON

CARTON

CARTON

CARTON

CARTON

CARTON

CARTON

CARTON

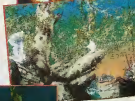
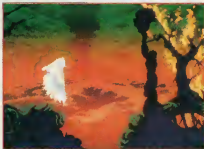
CARTON

CARTON

CARTON

CARTON

AGONY



Présumé longuement annoncé, il y a environ huit mois dans Generation 4, Agony est pratiquement terminé, et le jeu tient toutes ses promesses. En effet, dans la catégorie des shoot'em up, Agony ne souffre aucune comparaison et ce, dans tous les secteurs, ce qui est assez rare pour être signalé. Le scénario du jeu est une nouvelle fois un simple prétexte, mais qui s'en plaignait, ce qui compte avant tout, c'est bien l'action ! Le joueur dis-

possibilité d'en changer en cours de partie, via un menu, et ainsi choisir la meilleure arme en fonction de la difficulté.

Mais le point fort du logiciel est sans conteste la réalisation technique. Tout comme Shadow Of The Beast, Agony reste-



ge donc, non pas un vaisseau spatial pour une fois, mais un héros doté de pouvoirs guerriers. Débutant avec un "simple tr", la puissance dévastatrice de notre animal augmentera en fonction des bonus récoltés sous forme de fioles. Attention, toutes ces fioles ne sont pas bonnes à prendre, prenez garde aux mauvais génies ! Toujours au niveau des armes, Le joueur à la

né dans l'histoire des jeux vidéo, et plus particulièrement dans l'histoire de l'Amiga. En effet, le programme compte trois plans de jeu distincts comportant chacun des séquences annexes. Le résultat est saisissant ! Si l'on y ajoute des graphismes complexes (3,5 Mo de données et 144 couleurs à l'écran), un scrolling impeccable, de nombreuses vagues d'ennemis, et une animation du héros délicate, Agony devient un vrai spectacle visuel. Enfin, et pour clore le chapitre technique, il est impossible de passer sous silence les musiques du jeu, superbes et or-





chevrales. Et pour une fois, la jouabilité est au rendez-vous, ce qui n'est pas le moindre de ses atouts. Même si dans les niveaux supérieurs (et au total) la difficulté se corse, les armes accumulées lors des deux premiers niveaux (les épées/boucliers par exemple) font d'Agony un jeu hyper-jouable (il est tout de même conseillé de posséder un joystick avec un auto-fire). La messe est dite, alléluia !



FRANK LADOIRE



93%	GRAPHISME	96 %
	SON	95 %
	ANIMATION	93 %
	JOUABILITE	83 %

Shoot'em up
 Edité par **Psychosis**
 Amiga : décembre



**DEPECHEZ
 VOUS C'EST
 NOËL !**

75, RUE DE LA ROQUETTE
 75011 PARIS
 TEL. 44 93 05 16

Tous les jours sauf le dimanche de 10 h à 13 h et de 14 h à 20 h.
 Exceptionnellement ouvert les dimanches de décembre

MICROGAME

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente :
7 jours / 7

LME
 CENTRE COMMERCIAL C+C RN 19
 94300 BONNEUIL s/MARNE
 TEL : 43 77 41 13

**LES
 CONSOLES**

SEGA

MEGADRIVE
 MASTER SYSTEM 2
 GAME GEAR

NINTENDO

ACTION SET
 GAME BOY
 SUPER FAMCOM

**LES
 JEUX ET
 LES MEILLEURS**

STREET OF RAGE
 GOLDEN AYE - SONIC
 SUPER MARIO etc.

ET AUSSI

LES JEUX AMIGA AMIGA
 AMSTRAD CPC PC COMPATIBLES

LES MICROS
 LES JOYSTICKS
 LES SOURIS
 LES FOURNITURES

**A
 BIENTÔT !**



VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...
CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

REDUCTION IMMEDIATE

50 F

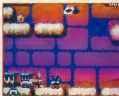
POUR TOUT
 ACHAT
 SUPERIEUR
 A 300 F
 incl. Carrels et Micro

**CADEAU
 MICROGAME**

sur présentation de ce bon
 valable jusqu'au 31-12-91



Christian adore nous faire rire ! La preuve, il n'hésite pas à débarquer à la rédaction, la tête coincée dans un bocal, histoire de nous prouver que l'homme descend des poissons et non pas des singes. Pour étayer ses dires, il nous a tout simplement fait une démonstration de la nage du dauphin sur la moquette des



bureaux. Croyez-le ou non, devant notre scepticisme grandissant, il est rentré chez lui comme ça (il habite au sixième, sans ascenseur !).

ROBOCOD

L'année dernière, les fidèles amateurs d'espionnage ont été nombreux à se pâmer d'admiration devant les prouesses du petit poisson James Pond (le contraire nous étonnerait fort !). En moins de temps qu'il n'en faut pour ouvrir une boîte de sardines à l'aide d'une petite cuillère, notre agent secret avait enrayé

la machination du docteur Maybe, projetant de dominer les océans.



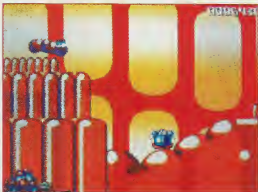
Maybe est en cavale ! L'avenir du monde est à nouveau menacé. James Pond doit intervenir !

Lors de son séjour à l'ombre, l'infâme docteur a élaboré un plan démoniaque. A l'approche des fêtes de Noël, ce dernier s'est infiltré dans les



principales usines de jouets. A l'intérieur de chaque peluche, de chaque poupée Barbie, de chaque bûche glacée, lui et ses complices ont placé une bombe à retardement. Si les autorités refusent de céder à ses caprices, les bombins du monde entier risquent d'avoir un réveil assez extraordinaire.

L'agence FISH, l'Underwater Intelligence Agency, fait appel à James. Pour éviter que l'agent ne soit repéré par Maybe, les scientifiques de la FISH lui confient un prototype d'armure.



3615



LE MEILLEUR DU DOMAINE PUBLIC

Téléchargement Vitesse Turboooooo
sur PC* et ATARI ST*
(Prochainement MAC* et ANICA*)

0016 00001

JEUX

Polices d'écriture

Boîtes aux lettres

Rebriques

Infos

MUSIQUE

DENOS

Descrptions ou réceptions en tant de commande et renvoyer le nom de votre règlement le I.F.A., Route Nationale, 55000 GERPONTAINE

3-c

Je commande:

☐ LE KIT TELECHARGEMENT COMPLET CABLE-ORIGINETTE A 149 F

☐ LE LOGICIEL "QUICKKEY DE TELECHARGEMENT A 10 F TTC

Envoi:

☐ DISQUETTE PC 5 1/4 ☐ PC 3 1/2 ☐ ATARI ST / CABLE ☐ RING ☐ BROS

WGB-PHENOP

ADRESSE

CODE POSTAL-VILLE

LE TEMPLE DES COMPILS



ST-AMIGA-PC



ST-AMIGA-PC
240 Mo K. JORDI / MAISON DE MONTVILLE
CPC D/K7-AMIGA / 120 Mo E.C. 17



CPC D/K7-ST-AMIGA-PC
CPC D/K7-AMIGA / 120 Mo E.C. 17



CPC D/K7-ST-AMIGA-PC
CPC D/K7-AMIGA / 120 Mo E.C. 17

CPC D/K7-ST-AMIGA-PC
CPC D/K7-AMIGA / 120 Mo E.C. 17



ET PLUS
DE 20 AUTRES TITRES
A DECOURIR



CPC D/K7
ST-AMIGA-PC
CPC D/K7-AMIGA / 120 Mo E.C. 17

CPC D/K7-ST-AMIGA-PC
CPC D/K7-AMIGA / 120 Mo E.C. 17

CPC D/K7-ST-AMIGA-PC
CPC D/K7-AMIGA / 120 Mo E.C. 17

ST-AMIGA-PC

CPC D/K7



EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

02 NISSON : MAMMOUTH Av. de Verdun
06 NICE : SEQUENCE NEWS 4 rue de Leprieux
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gèrmon
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Foréol
13 VITROLLES : HYPERMEDIA C.C. Carrefour Quartier du Griffon
26 CHARTRES : SEQUENCE NEWS 10 rue Molière
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bd de l'Europe
33 BORDEAUX : AUCHAN LE LAC Quartier du Lac
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 10/15 Place Gambetta
44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 Place Vauban
44 NANTES : GAME OVER 12 rue J.J. Rousseau
49 ANGERS : GAME OVER 10 rue St Julien
50 CHERBOURG : AUCHAN LA GLACIERIE C.C. de Celerstin
54 HEILIGENBURG : CORA HOUEMONT RN 57
57 WISSEMP : MAMMOUTH 1 Rue Adèle Céligny
59 HAUBOURDIN : AUCHAN ENGLAIS C.C. Engles les Gâteaux
60 BEAUVAIS : L'INFORMATIQUE FACILE 7 rue P. Jacoby
80 COMPIEGNE : CONFORAMA C.C. de Joux
82 CALAIS : MAMMOUTH Route de Belgique RN 1

82 VERNON LE VIF : CORA LENS II RN 547 Route de la Bouasse
67 MUNDOLSHEIM : CORA STRASSBOURG RN 63
67 STRASSBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre
68 COLMAR : CORA 12 rue Timken
68 WITTENHEIM : CORA 130 Route de Schœtz
69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta
69 ST PRIEST : AUCHAN 240 du Champ du Port
74 ANNEEMASSE : PCA WORLD SYSTEM 1 rue du Parc
75 PARIS 4ème : B.H.V. RYDOL 52 rue de la Vierge
75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées
76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. de Bas Carly
76 MONTVILLEURS : MAMMOUTH C.C. La Lézende
77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Bière RN 7
77 TORCY : CONTINENT RN 13
76 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
76 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161
80 AMIENS : CONFORAMA C.C. Route de Doullens
91 LES ULIS : CARREFOUR C.C. Les Ulis 2
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Av. Charles Gaudin



Dans cette panopie de "Robocop", Pond ressemble à tout, sauf à un poisson. Cette armure lui permet d'écarter de projeter le haut de son corps dans les airs, à l'image d'une boîte à diable vorace son horrible habitant, pour tester

tion de Robocop fait inmanquablement penser à un jeu console. Tout comme Sonic, le personnage possède des mimiques irrésistibles, et il est capable de sprints étonnants, servis par un scrolling multidirec-

onnières à la solde du Doo, que l'agent doit anéantir en sautant dessus.

En examinant le programme sous toutes ses coutures, impossible de déceler le moindre faux pli. Espérons seulement que l'infâme docteur Maybe n'a pas eu le temps de placer des bombes sur les disquettes de Robocop.



de s'accrocher à un éventuel plafond. James peut ainsi gagner des niveaux supérieurs situés à des distances "infinies", ou tout simplement utiliser cette technique pour franchir des précipices. La réalis-

tion de Robocop fait inmanquablement penser à un jeu console. Tout comme Sonic, le personnage possède des mimiques irrésistibles, et il est capable de sprints étonnants, servis par un scrolling multidirec-

CHRISTIAN ROUX



92%	GRAPHISME	90 %
	SON	91 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	92 %

Jeu d'arcade
Édité par Millenium
Amiga : disponible



CIVILIZATION

Il est bien connu que plus on est petit, plus on est mégalomane.

Il semblait donc évident que Didier allait exceller dans ce domaine, et il nous a donc semblé judicieux de lui faire tester la toute dernière production de Sid Meier (Railroad Tycoon). Résultat ? Quelques nuits blanches à son actif et de difficiles négociations pour récupérer le test que voici.

Gros amateur de Sim City, de Populous et de Sim Earth, je ne pouvais que me réjouir de l'arrivée de Civilization. Hélas, une fois pris dans le jeu, impossible d'arrêter d'y jouer ! En effet, il s'agit d'un de ces jeux suscitant de plus en plus d'intérêt à mesure que l'on y joue. Vous devez pour commencer choisir une configuration de jeu. L'option "Terre" vous fait jouer dans des conditions correspondant globalement à la réalité historique et géographique de notre civilisation. L'option "Nouveau jeu" permet elle de jouer sur un monde créé aléatoirement, tandis que l'option "Customize" permet de définir vos propres paramètres. Quoi qu'il en soit, le jeu se

déroule sur une période allant de l'Antiquité à notre proche futur, soit une fourchette s'étalant de l'année - 6000 avant J.-C. jusqu'au début du troisième millénaire.

Le but du jeu est simple. Il s'agit d'aider un peuple à se développer à travers les âges, pour atteindre finalement un monde parfait et devenir une civilisation à part entière. Les Empires Romain, Grec, Maya ont duré quelques siècles, voire un à deux milliers d'années. Faire mieux n'est pas aussi évident qu'il n'y paraît.

Pour ce faire il faut gérer un certain nombre de paramètres intéressant les uns avec les autres. Vous devez dans un premier temps vous occuper du développement de votre civilisation, en construisant de nouvelles villes, en favorisant le commerce, la recherche scientifique ou votre puissance militaire. De découverte en découverte, vous allez être amené à construire de nouveaux bâtiments, de nouvelles unités qui permettront d'améliorer votre société. Le nombre de facteurs pris en



ION



concept est tout simplement fabuleux, et cela demande quelques parties pour bien commencer à comprendre comment tout fonctionne. Les conquêtes militaires sont essentielles, tout comme la diplomatie avec les autres civilisations ou développement en même temps que vous.

Tel que complet et pas trop complexe, *Civilization* vous offre des dizaines, voire des centaines d'heures de jeu, pour réaliser vos rêves les plus fous.

Le jeu, génial à souhait, est grandement aidé par un système à la fois très puissant, souple et convivial. Les graphismes sont suffisamment agréables pour rendre l'ensemble du jeu crédible et explicite. Meilleur que *Sim City*, *Railroad Tycoon* et *Sim Earth* réunis. *Civilization* est, selon moi, le meilleur de sa catégorie.



Didier LATIT

94%	GRAPHISME	75 %
	SON	— %
	ANIMATION	60 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu de stratégie réflexion en français
Édité par Microprose
PC : disponible - Amiga : à venir

**-25% de REMISE
SYSTEMATIQUE**
sur tous les
logiciels,
consommables et
accessoires!

**Au CLUB 25,
c'est Noël
365 jours/an**

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur
ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et
CONSOLES (jeux, éducatifs,
professionnels, accessoires,
consommables)
- des catalogues gratuits chez
VOUS.
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires
(-5% sur la 1^{re} commande)

Tel : 93 .09 .67 .24
NEWS-INFO-TARIFS

DEMANDE DE
RENSEIGNEMENTS OU
D'ADHESION AU CLUB 25

(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 Bd Maréchal Juin 69003 CAGNESMER
Tél 03 09 67 24)

Nom Prénom :

N° Rue

Code Postal

Ville

☐ Veuillez enregistrer mon adhésion pour 1 an
au CLUB 25. Ci joint mon règlement (100 F),
envoyé par chèque/CCP/mandat.

☐ Veuillez me faire parvenir les conditions
généralistes du Club 25, un extrait de votre
catalogue et un bulletin d'adhésion.

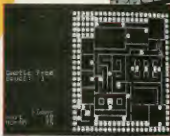
Ordinateur(s) utilisé(s) ☐ AMIGA

☐ ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ PC

☐ CONSOLE(Playboy)



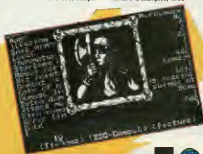
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET



La saga des jeux Bard's Tale trouve là son achèvement de façon plutôt inattendue, avec un éditeur de jeux du genre Bard's Tale. Outre des progrès techniques appréciables (mode VGA par exemple), BTCS offre une interface fabuleuse pour élaborer ses propres scénarios de jeux de rôles. Par un système de menus successifs, vous allez pouvoir créer vos propres donjons, vos objets magiques, vos sorts et vos monstres. Pour chacun, de nombreux facteurs entrent en compte, ce qui permet d'inventer des choses complé-

tement novatrices et parfois surprenantes. Ainsi pour une créature vous allez lui donner un nom, le nombre d'attaques par tour, son attitude en combat, les attaques spéciales, ses points de vie... Pour les diables, les monstres... vous avez d'origine un certain nombre d'exemples, avec

tous ceux de Bard's Tale 1. Vous pouvez bien sûr, à l'aide de Deluxe Paint 3 ou 4, dessiner vos propres monstres, vos textures pour les murs, vos portes... pour finalement créer quelque chose de complètement inédit. C'est tout simplement génial. Une fois votre première œuvre construite, vous n'avez plus qu'à la compiler pour obtenir un jeu à part entière. Des nuits blanches en perspective pour tous les créatifs, et même pour les autres, tellement ce logiciel est puissant et complet. Des journées de jeux ensuite pour vos amis, et peut-être la possibilité d'éditer vos propres créations.



Didier LATIL

86%	GRAPHISME	80 %
	SON	78 %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITE	82 %

Editeur de jeu
Edité par Electronic Arts
PC : disponible



Storm Master



36.15
SILMARILS



 Silmarils

- IBM PC & COMPATIBLES VGA, EGA, CGA, HGC
- ATARI ST & STE, COLOUR ET MONOCHROM
- AMIGA
- MACINTOSH MONOCHROM, CLASSIC, SE, PLUS

NO BUDDIE'S LAND

Quand la baignoire des dieux est bouchée (la dernière fois, c'était la berbe de Zeus qui en obstruait l'évacuation), des pluies torrentielles se déversèrent sur le village de Bud. Les pauvres Terriens doivent alors monter aux cieux, afin de protester et de pousser les êtres supérieurs à prendre des mesures d'urgence pour que cesse le déluge.

Le chemin menant au ciel est vraiment étroit. Bud, le messager du village, doit gagner les hauteurs en sautant d'arbre en arbre, de nuage en nuage, tout en gardant un œil sur les eaux qui montent sans relâche. En cours de route, il rencontre de nombreux animaux effrayés par les flots entravant leurs courses.

Les premières explorations se soldent par des échecs. Puis, au fil des parties, le joueur se souvient de ses erreurs (N. de Frank : pas tous les joueurs, s'il vous plaît de tes deux premières heures de jeu Christian !) et progresse rapidement.

No Buddie's Land semble tomber des cieux, tellement sa réalisation est accomplie sur ST. Les graphismes et les musiques n'ont rien de divs. Seulement, mis aux côtés d'un superbe scrolling, et surtout d'un personnage répendant au doigt et à l'œil aux injonctions du joueur, ils contribuent à pousser le logiciel vers des sommets. Pour une première année d'existence, la société Exposé parle peu. Mais son discours

est si concis, si éloquent, qu'il maintient son auditoire, il a d'autres éditeurs prêchant en vain depuis de nombreuses années.

CHRISTIAN ROUX

84%	GRAPHISME	88 %
	SON	86 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITÉ	87 %

Jeu de plate-forme
Édité par Exposé Software
ST : dispo - Amiga : décembre



Alliance

LOISIRS

260, Rue de Charenton 75012 Paris
Tél: 43.43.00.64. Fax: 43.46.02.03.

Ouvert du Lundi au Samedi de 10h à 19h... Dimanche de 14h à 19h

Alliance en Fête!

CONSOLES



GAME BOY
(Console seule)

499 F



SEGA MEGA DRIVE
+ Manette

990 F

Promo Noël
CDTV
5990 F



NINTENDO NES
+ Manette

490 F



LYNX II v4 (acc)

790 F



SUPER FAMICOM

2490 F



NEO GEO

2490 F

MICRO ORDINATEURS



ATARI 520 STE
+ Extension 1 Mo
Avec Moniteur couleur
4690 F

2690 F

Tout le game Atari 520 Amiga
offre avec un Pack
cadeau comprenant :

- 1 Jeux
- 1 Manette de jeux
- 1 Logis de sonde
- 10 Disquette vierges
- 1 Pin's Alliance



AMIGA - 500 +
Avec Moniteur couleur
4790 F

2990 F

PROMO ATARI/AMIGA

Disquette 3.5 DF DD
Souris ST/Amiga
Lecteur externe 3 1/2 ST/Amiga
Extension Mémoire 512 Mo
+ Orloge AMIGA

2,90F par 100
149F
590F
299F

Bédouet Alliance Informatique

Inter
des Disquettes
sur
3615 VS

SON SHU SI



Avant de se faire connaître par ses jeux, Excess Software s'est fait remarquer par la qualité d'un utilitaire de musique sur ST (la version Amiga sort d'ici le fin du mois), Audio Sculpture. Sa toute première production dans le domaine ludique, Son Shu Si, fera tout aussi sensation, avec notamment sur Amiga une réalisation technique exemplaire. Le but du jeu est fort simple, puisqu'il s'agit toujours de la coutumière histoire des méchants et des gentils, c'est-à-dire d'hommes et puissants prêtres maudits et d'un peuple calme et généreux. Les premiers ont envoûté le roi du second, et le joueur doit comme d'habitude se sacrifier afin de détruire ces prêtres maudits, et ainsi bri-



ser le sort de son souverain. Il s'agit donc de mener Son Shu Si à travers six tableaux, immenses soit dit en passant, peuplés de toutes sortes de monstres et de pièges aussi inattendus que mortels. En plus de cela, le jeu





courront aux yeux de tous. Au niveau des tableaux bonus, le jeu intègre également un casse-brique (pour y accéder, il suffit d'attraper un nœud) dans lesquels le joueur pourra récupérer de l'énergie. Techniquement, le jeu est assez impressionnant, avec sur Amiga des graphismes en 32 couleurs (le personnage n'est pas déformé) et une action plein écran en 50 images

par secondes. Sur ST, ce n'est pas mal du tout (16 couleurs avec une impressionnante fenêtre de jeu), notamment pour la gestion des multiples sprites de tailles respectables présents à l'écran. Dans l'ensemble, un jeu superbe et prenant qui ne déçoit absolument pas sur consoles.

proposé des salles et bonus cachés renfermant de précieuses pièces, monnaie d'échange indispensable pour ensuite se procurer, via les magasins, diverses armes. Il existe également des passages secrets, raccourcis précieux pour éviter les endroits difficiles et dangereux. Attention, l'emplacement de ces niveaux cachés n'est absolument pas visible, et plusieurs fois en certains endroits les di-



FRANK LADOIRE

90%	GRAPHISME	89 %
	SON	87 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	86 %

Jeu d'arcade
Edité par Expose Software
Amiga / ST : disponible

SILENT SERVICE



Simulation de jeu vidéo. "Silent Service est une simulation de jeu vidéo. C'est la 1ère et la dernière qui soient si les autres". Tilt.

GUNSHIP



Simulation de jeu vidéo. "Gunship est une simulation de jeu vidéo. C'est la 1ère et la dernière qui soient si les autres". Tilt.

CARRIER COMMAND



Simulation de jeu vidéo. "Carrier Command est une simulation de jeu vidéo. C'est la 1ère et la dernière qui soient si les autres". Tilt.

P47



Simulation de jeu vidéo. "P47 est une simulation de jeu vidéo. C'est la 1ère et la dernière qui soient si les autres". Tilt.

L'histoire continue des ciels et des mers!



ST/Amiga

et compatibles

CPC

En AG, P-15 est remplacé par WINGS.



Simulation de jeu vidéo. "P-15 est une simulation de jeu vidéo. C'est la 1ère et la dernière qui soient si les autres". Tilt.

En AG, P-15 est remplacé par WINGS.



Simulation de jeu vidéo. "WINGS est une simulation de jeu vidéo. C'est la 1ère et la dernière qui soient si les autres". Tilt.

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE

3615 UBI



Le dernier jeu de Titus prouve que, si les jeux d'action et d'arcade restent l'apanage des consoles, les micros peuvent de temps en temps empiéter sur leurs plates-bandes. Lagaf en est le parfait exemple et se situe d'emblée sur micros, la comparaison n'est pas usurpée, au niveau du célèbre Mario Bros. Rien que cela !

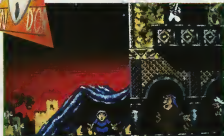
Avant d'aller plus avant dans la description du jeu, je vous rappelle, si le titre ne vous avait pas mis déjà sur la voie, que le jeu met en scène l'un de nos amoureux-chercheurs du moment : Lagaf. Le scénario du jeu, directement inspiré de son dernier tube (tout comme les graphismes dont les premiers écrans sont visibles dans le clip), met en scène le personnage de Moktar



en quête de la Zoubida, généreuse créature, pour le bal du samedi soir. Malheureusement, la mère de la Zoubida (la fat-ma), ne l'entendant pas de cette oreille, a envoyé cette dernière dans un château au fin fond du désert marocain. La distance ne repoussant en rien la détermination de notre héros, Moktar décide d'aller la chercher. C'est à ce moment que l'aventure, ou plus exactement votre aventure, commence. Débutant dans les rues de Paris, le premier niveau assez facile a pour but d'introduire le joueur avec toutes les possibilités, ou presque, du jeu. En effet, Moktar forte connaissance avec bon nombre d'ennemis, et surtout apprendra à se servir des différents objets présents dans le jeu. Première constatation, ces objets sont interactifs, non seulement avec le décor ou les autres personnages, mais également entre eux. Par exemple, pour atteindre une plate-forme ou franchir un obstacle particulier, il est possible de ramasser un ballon et une caisse, de les superposer, de monter dessus, et de rebondir sur le tout afin de s'élever dans les airs. Autre nouveauté, si pratiquement tous les objets peuvent constituer une arme, la plus souvent sous forme de projectile, certains d'entre eux disparaissent, comme les caisses ou les bouteilles, mais d'autres restent dans le jeu et sont gérés, même s'ils disparaissent de l'écran de jeu. Ainsi la poubelle (attention, choisissez la bonne !) ou le ballon peuvent, et dans de nombreuses situations doivent, être réutilisés à plusieurs reprises. Plus fort encore, et pour vous montrer le degré d'interactivité, il est tout à fait possible, lorsque deux ennemis vous barrent la route, de viser le plus lointain d'entre eux, avec un ballon par exemple, ce qui

LAGAF : LES AVENTURES DE MOKTAR





nier détruisant l'ennemi et rebondissant pour finalement atteindre le premier. D'où l'adage "faire d'une pierre deux coups" ! Petite précision concernant les nombreux ennemis : si la plupart sont identifiables au premier coup d'œil, pour d'autres vous devrez souvent faire votre expérience malheureuse, surpris par leurs attaques. Par la suite, la difficulté bien sûr se corse, ennemis nouveaux et plus nombreux, et surtout pièges assez retors. Pour vous donner une idée, si vous vous retrouvez bloqué, pensez très fort au troisième épisode de la saga Indiana Jones, certains passages apparaîtront comme par magie. Autre conseil, partez du principe que si un objet (souvent utile par la suite), ou autre chose comme le cadenas (permettant au joueur de repérer in lieu et place du dernier cadenas récupéré, en cas d'issue fatale), semble inaccessible,

il existe toujours un moyen de le récupérer. Si vous pensez avoir utilisé tous vos objets à bon escient, peut-être en avez-vous oublié un, ou bien alors essayez de sauter par exemple, des dalles pourraient se matérialiser. Dans le même genre, apprenez qu'il existe d'innombrables passages ou salles secrètes. Pour les découvrir, le plus souvent il suffit de se baisser, mais il ne faut pas non plus hésiter à soulever des caisses pour découvrir des niches, ou à forcer les murs. Si les passages secrets évitent le plus souvent au joueur d'affronter les ennemis et de déjouer les pièges, les salles secrètes quant à elles, renferment de nombreux bonus. Ces derniers constituent les réserves d'énergie de Moktar. Chacun des bonus renforce ses réserves d'énergie. Lorsque ses batteries sont pleines, chaque dizaine de bonus ramassée

donne une vie, et donc une chance supplémentaire au joueur.

Sachez que le jeu comporte soixante niveaux, chacun d'entre eux étant plus grand que ceux des Elites Brothers, menant le personnage de Moktar à travers des décors aussi variés que les rues ou les égouts de Paris, le métro, des grottes souterraines, ou les couloirs du palais dans lequel est retenue la Zoubida.

Techniquement, le jeu est également grandiose, avec d'excellents graphismes sur toutes les versions, de non moins excellentes musiques Ad-Lib sur PC (la bande son sur Amiga devrait être aussi bonne que celle de Elites Brothers, avec une astre totale bien sûr). Le scrolling est également superbe, notamment sur PC, avec une gestion intelligente des écrans successifs par rapport au joueur et aux ennemis (Moktar ne sera jamais surpris par un ennemi, s'il se trouve au bord de l'écran par exemple) et un scrolling en 50 images/seconde sur Amiga. En résumé, Lagaf, constitue le meilleur jeu de plate-forme sur micro à ce jour, et ce, sur pratiquement tous les plans. Éclate garantie !

FRANK LADOIRE



95%	GRAPHISME	89 %
	SON	86 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	92 %

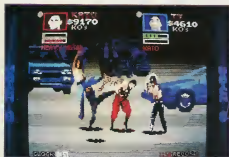
Jeu d'arcade/action

Édité par Titus

Amiga / PC : dispo - ST : janvier



PITFIGHTER



Voilà enfin la conversion du célèbre jeu d'arcade de chez Tengen. Seul ou aide d'un ami, vous dirigez un des trois combattants, Kato, Buzz ou Ty, ayant pour spécialités respectives le karaté, la boxe thaï et le catch. Chacun de ces trois personnages possède donc une technique totalement différente, permettant d'offrir une assez grande variété de coups, une dizaine par combattant. En outre, vous pouvez ramasser di-

vers objets et armes pour être un peu plus efficace contre des adversaires de plus en plus puissants et nombreux. Tous les trois combats à lieu un duel vous opposant à votre coéquipier. Attention cependant, car même durant les autres combats, votre "ami" peut en fait jouer un double jeu et se retourner contre vous !

Il faut bien différencier les versions ST et Amiga, très différentes pour ce qui est de la réalisation. Autant la version Amiga est très proche du jeu d'arcade, avec des digitalisations aussi bien pour les personnages que pour la foule et les décors, autant la version ST n'est vraiment pas géniale, et peu colorée.

En outre, le jeu moyennement rapide sur Amiga est d'une lenteur offensante sur ST, ce qui le rend vraiment insupportable. C'est dommage, car l'effet de zoom sur les personnages et les décors, suivant leur proximité du premier plan, est très bien rendu, mais cela ne suffit pas à rendre le



jeu passionnant. Une bonne conversion sur Amiga, d'un « coin up » moyennement intéressant.

DIDIER LATIL

75%	GRAPHISME	78 %
	SON	73 %
	ANIMATION	74 %
	JOUABILITE	78 %

Jeu de combats
Édité par Domark
Amiga / ST : disponible



AIR - LAND - SEA

BATTLE ISLE

S T R A T E G Y



Disponible sur AG-ST-PC

• Possibilité de jouer seul ou à deux simultanément



• Jeu accessible aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés



• Une stratégie plus poussée que celle de jeu d'échecs
• Différents scénarios allant du fantassin au porte-avions



• 32 niveaux de jeu, 16 cartes dans l'épave 1 joueur et 18 cartes dans l'épave 2 joueurs plus 2 missions secrètes



"L'utilisation est très simple, et le plaisir de jeu très grand. Battle Isle contre deux autres stratégies de campagne / stratégie réaliste et riche." - JOYSTICK

"Les joueurs aiment passer les meilleurs jours de jeu et aux excellentes stratégies nous accompagnent la jouer... En bref, un logiciel qui fait toutes ses promesses." - DEN 4

"Jeu complexe, très visuel et facile à manier. Battle Isle place sous votre contrôle diverses unités terrestres, aériennes et navales pour en combat personnel. C'est un petit jeu!" - ZNF



UBI SOFT

Entertainment Software

36 15 URS

SMASH TV

Voici une nouvelle adaptation signée Ocean qui m'a agréablement surprise. Si l'original n'est pas extraordinaire, il est par contre ultrajouable, et c'est bien là le point fort de Smash TV sur micro. Seul ou avec un ami, vous dirigez deux guerriers du futur dans une arène. De nombreux ennemis surgissent par des portes pour vous mettre en bouillie. Vos seules défenses sont un fusil, ainsi que divers bonus que vous pouvez ramasser par ci par là dans cet endroit clos. Des boîtes viennent augmenter votre vitesse de déplacement. Une pastille vous donne accès à un bouclier. Une autre vous équipe de grenades ou d'un bazooka. Divers bonus monétaires peuvent en outre être ramassés sur le sol. Il faut à la fois neutraliser tout ce qui bouge et se déplacer en permanence pour éviter d'être acculé dans un coin par vos ennemis. Quoi qu'il en soit, les arènes changent régulièrement de configuration, tout comme

les pièges qui commencent à apparaître, et les ennemis qui sont de plus en plus puissants et nombreux. La très grande jouabilité rend le jeu vraiment prenant, et c'est tant mieux,

car la réalisation n'est pas vraiment décevante. Un très bon jeu d'arcade, surtout à deux.



DIDIER LATIL

80%

GRAPHISME	72 %
SON	72 %
ANIMATION	73 %
JOUABILITE	85 %

**Jeu d'arcade
Édité par Ocean
Amiga / ST : disponible**



KOMELEC - Grand Public
 5 rue Yves Teller
 69003 LYON
 Tél. (078) 26.00.45
 (071) 26.00.47
 Fax (078) 26.00.45

KOMELEC LYON
 30, rue Juliette RECAMIER
 69006 LYON
 TEL. 78 26 90 65 - FAX - 78 26 76 69
 Ouvert du Lundi au Samedi

KOMELEC

KOMELEC - Grand Public
 5 rue Yves Teller
 69003 LYON
 Tél. (078) 26.00.45
 (071) 26.00.47
 Fax (078) 26.00.45

-10% RUC
Premiers clients

La liaison informatique

PROMO



Adaptateur Vidéo
 CGA PC → Tële

(Carte couleur et alimentation 12V 1 ampère)

200F 500 F

Connecteur Vidéo ATARI Multisync *

Entrée/Sortie Audio

DB15 HD-VGA

3 résolutions

300 F

800
 Texte et images résolutions

295 F



SWITCHER de Joystick
 et de souris

130 F *

KOMELEC - Grand Public
 5 rue Yves Teller
 69003 LYON
 Tél. (078) 26.00.45
 (071) 26.00.47
 Fax (078) 26.00.45



Connecteur Vidéo
 mono / anal

200 F *



Sélecteur de Lecteurs externes

300 F *

- Produits testés par ATARI MAGAZINE

CABLES INFORMATIQUE SUR ATARI

CABLES INFORMATIQUE

1.80m	80.00 F
3.00m	87.00 F
5.00m	120.00 F
7.00m	120.00 F

CABLES SERIE 25 M/N ou M/F

1.00m	40.00 F
3.00m	80.00 F
5.00m	120.00 F
7.00m	120.00 F
10.00m	220.00 F

CABLES RIBONS AU METRE

1 m Densité	30.00 F
Cable en vrac 10 mètres	80 Comptageurs
80 Comptageurs	230.00 F

SWITCHER USER pour Atari

 Câble parallèle ATARI	50 F
Carton KIMCO COPY	140 F
Definitive de connexion	120 F
Glossaire ATARI à disquette	55 F
Câble Duplex Don Atari 3.90 m	100 F
DB 15 M/N 10 M 2.00 m	130 F
Câble pour connecteur lecteur PC 5" 1/4 ou ST	120 F
Câble pour connecteur lecteur PC 3" 1/2 ou ST	120 F
Relongage joystick 3.30 m	30 F
Relongage joystick 5.00 m	40 F
Relongage joystick DB 15 M/N 10 M	120 F
Relongage joystick DB 15 M/N 10 M	120 F
Câble Null Modem (2x) PC → PC ou PC → ATARI	100 F
Câble MIDI Atari 3 m	45 F
Câble MIDI Atari 5 m	60 F
Quadruplicateur de Joystick	30 F
Doubleur de Joystick	60 F

CONNECTEURS

DB15 M/M 5 PINELLE	4.00 F
DB15	5.00 F
DB15	4.00 F
DB25	1.00 F
DB25	8.00 F
DB25	12.00 F
DB25	20.00 F
DB15 ATARI 10 M (Video)	24.00 F
DB15 ATARI 10 F (C)	30.00 F
DB15 ATARI 10 F (C)	30.00 F
DB15 ATARI 14 M (C)	20.00 F
DB15 ATARI 14 F (C)	20.00 F
DB15 ATARI 14 F (C)	30.00 F
Cable DB 15 vers Atari	6.00 F
Cable DB 15	9.00 F
Cable DB 25	9.00 F
Cable DB 25	9.00 F

MEMOIRES

4096	30 F	41.904 - 8	32 F
16384	32 F	41.908 - 8	32 F
131072	80 F	42.956 - 8	75 F
16384	10 F	44.050 - 8	54 F
131072	10 F	42.956 - 8	75 F
131072	10 F	44.050 - 8	54 F
131072	10 F	44.050 - 8	54 F

BARRETTES SIMM
 1 Mo x 8
 La paire **700 F**

PRIX PAR QUANTITE
NOUS CONSULTER

ATELIER DE CABLAGE A VOTRE DISPOSITION

DATA SWITCH



DS PERTEL 10/15 450 F

Porteur d'Impression

DS 252 25/15 240 F 100 F
 DS 25X 25/25 250 F 325 F
 (10 entrées 1.80 m inclus)



PROMO

DS 254 4E/15 350 F 325 F

Commande min. (jour papier libre) 100 F -
 Adresses/Adresses & Sociétés - bon de DP minimum
 1000 FHT - Catalogue - envoyer 17F en timbres
 (remboursés à la 14ème commande)
 Prix = 40 F papier 3 kg 80 F en collage
 Prix indicatifs - La présente liste de prix annule et
 remplace toutes les précédentes. Extra 1 de notre
 catalogue connectique

KOMELEC
 c'est aussi : Toute la Connectique
 pour APPLE, PC et AMIGA...

LES PRIX S'ENTENDENT TTC

145 F
220 F
SOURIS pour ATARI
 Texte par ATARI MAGAZINE



Space Invaders fut pierre de la préhistoire des jeux d'arcade. Les plus croulants se souviennent de cette chose magique, apparue à la fin des années 70 : on mettait un frano

dans le nourrin, et l'on cartonnait un maximum de gros sprites monochromes descendant inexorablement en rang d'oignons, à l'aide d'un canon caché derrière des bunkers, et se déplaçant latéralement. Astuce suprême : moins il restait de bestioles, et plus la cadence devenait irrésistible, ponctuée par un environnement sonore du genre battements de cœur. Toute une époque !

Plus de dix ans après, reprendre ce principe archaïque semblait relever de la gageure. Et pourtant, il faut bien avouer que Super Space Invaders fonctionne ! Après une longue présentation très kitsch, l'on accède

au premier tableau. Pas de surprise, hormis l'absence de protections et la possibilité de jouer à deux en même temps : les affreux sont là, et votre vaisseau doit dévaler entre les salves ennemies. On a même droit à la substantifique soucoupe traversant le haut de l'écran, mais c'est à ce moment que les choses se compliquent.

De part et d'autre de l'écran de jeu se trouvent diverses indications : votre score, le nombre de vies restant, et la qualité de votre "bouclier". En effet, on ne meurt pas désintégré dès la première erreur : il faut d'ailleurs avouer que la jouabilité est excellente (le mode normal a même tendance à être trop facile). La destruction de la soucoupe fait des-

cendre un bidon-bonus, comme dans Arkanoïd, conférant certains pouvoirs (lrs multiples, bouclier supplémentaire, tir spécial, gel des aliens...). De nombreux tableaux vous attendent, avec des configurations nouvelles, des supermonstres très résistants, et une phase de bonus délicate appelée "Cattle Mullation". La réédition n'est pas géniale, mais on se laisse prendre au jeu, et l'on attrape une grosse bouffée de nostalgie dans la tête.

SUPER SPACE INVADERS



Tristan LATHIERE

80%

GRAPHISME	68 %
SON	65 %
ANIMATION	69 %
JOUABILITE	79 %

Shoot'em up
Édité par Domark
Amiga / ST : disponible



BABY JO

le super
Héros!

ENFIN
SUR VOS
ECRANS



Disponibles sur AMSTRAD-CPC/EPIC - ARCADE ATARI ST IBM PC et Commodore

ATARI ST

"GOING HOME"

Prix public
conseillé :
de 199 F à 289 F.



**UNE EXPLOSION
D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !**

**UN SCENARIO DESOPILANT A LA
MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !**

Four
monter un quart
premier le Petit BABY JO
et son Papa, retrouvez le héros
de l'année à découvrir, avec
plus de 1000 images à l'ordre de
L'ORICIEL à L'ORICIEL - (dép. 8 PC -
81 rue de la Procession, 92000 Nanterre)
C'est à commander 1 ou 2 Prix Baby Jo
le plus intéressant de 25 00 FF TTC (Prix complet)
C'est à commander 1 ou 2 Prix Baby Jo
le plus intéressant de 25 00 FF TTC (Prix complet)

Nom
Prénom
Adresse
C.P. Ville

☐ Commande L'ORICIEL sur simple demande
contre 2 timbres 13,50 FF

CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

LA FOLIE DU JEU

GAME BOY

Console Gameboy.
Livrée avec 1 cartouche de jeux,
un étui rigide, un jeu de piles,
le câble COMUNKS
Prix :

590 F TTC

CARTOUCHES GAME BOY

Amazing Pinguin	180 F TTC
Batman	203 F TTC
Bubble ghost	203 F TTC
Kuon fighter	203 F TTC
Cosmoquest	203 F TTC
Chocomania	219 F TTC
Chocomania	219 F TTC
Damascus Opus	130 F TTC
Dead 44 scramble	209 F TTC
Double dragon	299 F TTC
Dr Mario	210 F TTC
Dragon's Lair	295 F TTC
Duck Tales	203 F TTC
FT race split	214 F TTC
Fish duel	203 F TTC
Flypall	200 F TTC
Fantasia of fear	203 F TTC
Gargantuan quest	219 F TTC
Gravitar 2	295 F TTC
Gravitar 3	150 F TTC
Hunt Red October	203 F TTC
Mercenary force	270 F TTC
Mr Chin	200 F TTC
Ninja turtles	270 F TTC
Roll of the beat dan	NC
Operation C	295 F TTC
Paperboy	270 F TTC
Pipe dream	209 F TTC
Power racer	225 F TTC
O billion	245 F TTC
Overth	285 F TTC
Styge	250 F TTC
Teaser mission	235 F TTC
Reboop	235 F TTC
Shogun	230 F TTC
Spiderman	279 F TTC

ACCESSOIRES GAME BOY

Kit de nettoyage gameboy	345 F TTC
Gamekit (jeu pour la robe)	149 F TTC
Loup pour Game boy	149 F TTC
Baïfleur de transport rigide	199 F TTC
Souris souple	199 F TTC
Light Ray (Loup + Luminère)	175 F TTC

NINTENDO NES

Consoles Nintendo NES +
2 manettes de jeux + un jeu

690 F TTC

CARTOUCHES NINTENDO NES

Ward Black Hawk	260 F TTC
Paper Boy	250 F TTC
Ghost Buster 2	450 F TTC
Super all road	260 F TTC
Tenacious Ninja	390 F TTC
Super Mario 2	290 F TTC
Boys'n Dilly	295 F TTC
Double Dragon	450 F TTC
RoboCop 2	420 F TTC
Megaman 2	420 F TTC
Zelda 2	290 F TTC
Galman	420 F TTC
Panzerdu	260 F TTC
Goemon 2	260 F TTC
Go! Go!	250 F TTC
Demixy Kong 3	195 F TTC
Kung FU	290 F TTC
Slalom	290 F TTC

ACCESSOIRES NINTENDO NES

Joystick Speedking	NC
Joystick MAX NES	290 F TTC
Pluquet NINTENDO	290 F TTC

SEGA MEGADRIVE

Console Megadrive Française	1490 F TTC
+ 1 Jeu + 1 manette de jeux	
Console Megadrive Japonaise	1290 F TTC
+ 1 Jeu + 1 manette de jeux	

CARTOUCHES MEGADRIVE

Arnold palm golf	480 F TTC
Arrow clash	395 F TTC
Batman	395 F TTC
Basketball	395 F TTC
Batman	400 F TTC
Calamus	320 F TTC
Creek down	395 F TTC
Cyberball	395 F TTC
Die Army	480 F TTC
Dynasty Duke	395 F TTC
Forgotten World	395 F TTC
Gun ground	395 F TTC
Gravitar	395 F TTC
Gravitar 2	400 F TTC
Gravitar 3	395 F TTC
Herring Zwei	480 F TTC
James pearl	395 F TTC
JB Douglas Boxing	395 F TTC
John Madden Football	395 F TTC
John Madden AM	480 F TTC
Last Battle	395 F TTC
Melway	420 F TTC
Melway 2	420 F TTC
Melway 3	420 F TTC
Melway 4	420 F TTC
Melway 5	420 F TTC
Melway 6	420 F TTC
Melway 7	420 F TTC
Melway 8	420 F TTC
Melway 9	420 F TTC
Melway 10	420 F TTC
Melway 11	420 F TTC
Melway 12	420 F TTC
Melway 13	420 F TTC
Melway 14	420 F TTC
Melway 15	420 F TTC
Melway 16	420 F TTC
Melway 17	420 F TTC
Melway 18	420 F TTC
Melway 19	420 F TTC
Melway 20	420 F TTC
Melway 21	420 F TTC
Melway 22	420 F TTC
Melway 23	420 F TTC
Melway 24	420 F TTC
Melway 25	420 F TTC
Melway 26	420 F TTC
Melway 27	420 F TTC
Melway 28	420 F TTC
Melway 29	420 F TTC
Melway 30	420 F TTC
Melway 31	420 F TTC
Melway 32	420 F TTC
Melway 33	420 F TTC
Melway 34	420 F TTC
Melway 35	420 F TTC
Melway 36	420 F TTC
Melway 37	420 F TTC
Melway 38	420 F TTC
Melway 39	420 F TTC
Melway 40	420 F TTC
Melway 41	420 F TTC
Melway 42	420 F TTC
Melway 43	420 F TTC
Melway 44	420 F TTC
Melway 45	420 F TTC
Melway 46	420 F TTC
Melway 47	420 F TTC
Melway 48	420 F TTC
Melway 49	420 F TTC
Melway 50	420 F TTC
Melway 51	420 F TTC
Melway 52	420 F TTC
Melway 53	420 F TTC
Melway 54	420 F TTC
Melway 55	420 F TTC
Melway 56	420 F TTC
Melway 57	420 F TTC
Melway 58	420 F TTC
Melway 59	420 F TTC
Melway 60	420 F TTC
Melway 61	420 F TTC
Melway 62	420 F TTC
Melway 63	420 F TTC
Melway 64	420 F TTC
Melway 65	420 F TTC
Melway 66	420 F TTC
Melway 67	420 F TTC
Melway 68	420 F TTC
Melway 69	420 F TTC
Melway 70	420 F TTC
Melway 71	420 F TTC
Melway 72	420 F TTC
Melway 73	420 F TTC
Melway 74	420 F TTC
Melway 75	420 F TTC
Melway 76	420 F TTC
Melway 77	420 F TTC
Melway 78	420 F TTC
Melway 79	420 F TTC
Melway 80	420 F TTC
Melway 81	420 F TTC
Melway 82	420 F TTC
Melway 83	420 F TTC
Melway 84	420 F TTC
Melway 85	420 F TTC
Melway 86	420 F TTC
Melway 87	420 F TTC
Melway 88	420 F TTC
Melway 89	420 F TTC
Melway 90	420 F TTC
Melway 91	420 F TTC
Melway 92	420 F TTC
Melway 93	420 F TTC
Melway 94	420 F TTC
Melway 95	420 F TTC
Melway 96	420 F TTC
Melway 97	420 F TTC
Melway 98	420 F TTC
Melway 99	420 F TTC
Melway 100	420 F TTC

ACCESSOIRES MEGADRIVE

Adaptateur cartouche 8 BIT	320 F TTC
Joystick Contrôle PAD	NC
Adaptateur Carte Japonaise	175 F TTC
Joy Handle Contrôleur	310 F TTC

SEGA GAME GEAR

Console Game gear	1290 F TTC
Portable + 1 cartouche	

CARTOUCHES GAME GEAR

Dragon crystal	290 F TTC
Gladi	290 F TTC
Melky mouse	290 F TTC
Psychic world	290 F TTC
Super Haxxon GP	290 F TTC
Wonderboy	290 F TTC

ATARI LYNX COULEUR

Console portable lynx	990 F TTC
Console Lynx + 8 Jeux	990 F TTC

CARTOUCHES LYNX

Star World	240 F TTC
MS Pac Man	240 F TTC
Blue Lightning	190 F TTC
Electroking	190 F TTC
Ghost of Zoroastrian	190 F TTC
Chips Challenge	190 F TTC
Genetrix	190 F TTC
Paperboy	240 F TTC
Rampage	240 F TTC
Road Runner	240 F TTC
Xonoxhob	240 F TTC
Ryggard	240 F TTC
Klax	240 F TTC
Reboquash	240 F TTC
Zeller memory	240 F TTC
Shangri	240 F TTC

ACCESSOIRES LYNX

Pure Soleil	45 F TTC
Adaptateur Auto	110 F TTC
Stereo lynx Grand Modèle	145 F TTC
Stereo lynx Petit Modèle	110 F TTC

CONSOLES NEC

Console Cere Grefx + 1 Jeu	990 F TTC
Console Grefx Palmsence 3	1290 F TTC
Console Super Grefx + 1 Jeu	1490 F TTC
Console Irvine GT + 1 Jeu	1490 F TTC
CD ROM NEC	1990 F TTC
CD ROM + Grefx Palmsence 3	2990 F TTC

CARTOUCHES NEC

Archibuster	345 F TTC
Batman	345 F TTC
Batman	345 F TTC
Chase HO	295 F TTC
Jackie CHAM	295 F TTC
Dead Moon	345 F TTC
Dragon Spirit	345 F TTC
Dragon Spirit	345 F TTC
Out Run	345 F TTC
Devil Crash	345 F TTC
Final Zone CD	440 F TTC
International Soccer	NC
Super Valley Ball	NC
Sprinter House	NC
Melky Spirit	NC
PA7	NC
Rooster Sogo 2	NC
Shinobi	NC
ST Dragon	NC
Violent Soldier	NC
After Burner	NC
Vigilante	NC
Horrisen	NC
Klax	NC
Baseball Star 3	NC
Final Blaster	NC

ACCESSOIRES NEC

Joystick Battle Pod	220 F TTC
Joystick Mori	190 F TTC
Joystick Super Pod	340 F TTC
Joystick X2 1 Pro	490 F TTC
Cor Adaptateur	280 F TTC
Adaptateur 2 Joystick	190 F TTC
Adaptateur 3 Joystick	290 F TTC
Adaptateur 4 Joystick	390 F TTC
Adaptateur 5 Joystick	490 F TTC
Adaptateur 6 Joystick	590 F TTC

GENERALISTE

Informatique

DESORMAIS, VOUS N'AUREZ PLUS AUCUNE EXCUSE !

La micro - informatique est un monde en constante évolution. Rares sont les personnes pouvant se vanter de suivre ce marché. Pourtant une solution existe pour être informé ! **LE GENERALISTE INFORMATIQUE** traite de l'actualité et des nouveautés. Compatibles PC, Amiga, Atari, Consoles SEGA, NEC, NINTENDO, les accessoires, les logiciels, les consommables, les sujets ne lui manquent pas. Dès aujourd'hui, vous avez la possibilité de recevoir **gratuitement**, chez vous, notre catalogue mensuel d'information micro - informatique. Alors, n'hésitez pas ! Abonnez vous et remplissez le coupon ci-dessous.

A retourner à :
GENERAL

10, Boulevard de Strasbourg
75010 PARIS



BON DE COMMANDE EXPRESS

Je souscris, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après pour expédition à mon adresse indiquée ci-après.

NOM	REF	QUANTITE	PROL. NET	MONTANTS
Prénoms	Pour toute commande, veuillez préciser le type de commande et le format des documents souhaités			
N° Rue	Il est recommandé de mentionner "GENERALISTE"			
Code postal				
Ville				
Tél				
Je choisis de régler par : <input type="checkbox"/> Centre - remboursement <input type="checkbox"/> Carte Bleue <input type="checkbox"/> Chèque/CCP <input type="checkbox"/> Mandat <input type="checkbox"/> Carte CREDIT GENERAL (pour tous renseignements - tel (06) 742 06 20 50 - demander Melle TAVES - poste 453)				
** N° de Carte Bleue		Date expir	TITRE A REMPLIR	
*** N° d'abonnement PERFORMANCE		Date d'expiration	Date	
**** Frais de port : 20 F pour 2 sigs, 40 F pour 2 sigs et plus, 50 F pour les accessoires, 80 F pour les imprimantes, 150 F pour les machines (forfait non rattachable) - Frais de centre remboursement : 25 F				
50 F par transporteur				

Pour les services, reporter des pages

4D BOXING



Déjà testé l'an dernier sur PC, 4D Boxing vient d'être propulsé vers les plus hauts sommets, avec cette version Amiga. Il s'agit, je vous le rappelle d'un simulateur de combats de boxe, avec tout ce qui tourne autour. Entraînements, spécialisation dans un style de boxe et choix des adversaires pour progresser dans le championnat constituent quelques-unes des options

disponibles. Ce soit sa différence par deux éléments majeurs. Les boxeurs et le ring sont tout d'abord représentés en 3D, ce qui permet d'assurer une bonne intensité d'animation, sans parler d'une précision et d'un réalisme incroyables dans les mouvements des boxeurs. Seul contre l'ordinateur ou à deux, contre un ami, vous allez pouvoir donner la parole aux crochets, aux directs et aux uppercuts. Pour accroître la qualité de l'animation, vous pouvez

aussi passer d'une 3D fil de fer à une 3D facies pleines très détaillées, les sourcils et les cheveux des combattants étant alors visibles. Une autre surprise vient du système de caméras vidéo et du magnétoscope, permettant de voir le match virtuelle-



DIDIER LATIL

88%	GRAPHISME	88 %
	SON	86 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITÉ	85 %

Jeu de boxe
Édité par Mindscape
Amiga / PC : disponible





100%

Un scénario pour plus de 200
personnages distincts.



100%

BAT

A Thrilling
Role Playing
Adventure

The
Creston Film

LE BAT MAN KESM



• 3.0.0, scénario gnomonien équipé
de compléments p. natifs.



• 21 en plus 3 jours d'attente.



Un système planétaire complet
en 3D.



• Une nouvelle forme architecturale
de "High Tech" mondial.

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE

2000 rue de la Vierge - 55000 MONTFERRIEUX - Tél: 03-87-67-67-52

© 1995 UBI SOFT. Tous droits réservés. UBI SOFT est une marque déposée.

UBI SOFT

TV SPORTS BASEBALL



C'est avec la plus grande joie (comme d'habitude), que j'ai découvert TV Sports Baseball. Je me rappelle encore du test de TVSports Boeing paru le mois dernier. Comme d'habitude, Mirrorware nous a concocté un produit assez complet, avec une réalisation toujours correcte. Les auteurs du jeu ont ainsi entre les statistiques de 162 matchs et de 26 équipes pour am-

ver à un bon réalisme. Rassurez-vous, le joueur ne s'en rend pas compte, puisque la gestion intelligente de toutes ces données n'entraîne en rien la continuité d'une partie. Comme d'habitude, on passe sur la présentation et les options de base : nombre de joueurs, etc. Le principal consiste à choisir entre un match exhibition et une saison entière. Une fois ce choix pris en considération, vous sélectionnez l'équipe que vous voulez jouer, puis le jeu commence réellement, et là c'est la grosse surprise. En effet, l'animation des joueurs est d'une telle qualité que je retire tout ce que j'aurais dit de mal sur TV Sport Baseball. Les personnages donnent réellement l'impression de courir sur le terrain, de frapper la balle ou de la lancer. Il est à regretter le

manque de précision des divers coups, mais enfin l'on ne va pas en faire une maladie, le jeu n'en souffre pas trop. En conclusion, malgré le peu d'intérêt suscité par ce sport en France, TV Sports Baseball s'en tire plutôt bien.

Jean DELAITE

83%	GRAPHISME	82 %
	SON	80 %
	ANIMATION	89 %
	JOUABILITE	80 %

Jeu de sport
Édité par Mirrorsoft
PC : disponible



GREAT COURTS



GRAPHISMES et MONTAGES encore plus realistes

PRENEZ votre propre joueur, HOMME ou FEMME !

Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)

Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE

60S les coups sont permis

**GREAT COURTS
REMET
SON TITRE EN JEU !**

UBI SOFT

Entertainment Software



et les médailles pointes de diamant
Disponible dans les FNAC

La base de l'Angleterre est décidément sujette à de nombreux aspirantes pour les simulateurs de vols. Cette fois-ci, il s'agit un peu plus que d'un simple simulateur, puisque vous devez aussi gérer les ressources humaines de vos armées (si vous le voulez bien sûr).

Pour les Anglais, il s'agit d'assurer le ravitaillement de vos unités aériennes et de répartir vos forces sur les différentes bases britanniques. Pour les Allemands, il faut mettre au point vos raids sur les objectifs importants, assigner les bombardiers et les chasseurs pour les escorter. La vue est en 3D pleine, avec des effets d'ombres et un nombre impressionnant de détails sur les avions. Ces derniers, outre le réalisme de leurs formes, possèdent des caractéristiques totalement différentes,



REACH FOR THE SKIES

et donc un maniement particulier. Vous pouvez, vous l'avez compris, choisir entre les alliés ou les Allemands avec, pour chacun, des types

de missions différentes. Si l'animation et la maniabilité des appareils sont très réussies, il n'en est malheureusement pas de même pour l'intérêt du jeu. En effet, entre le moment où vous décollez et celui où vous atteignez votre objectif, s'écoulent de longues périodes monotones. Lorsque vous êtes en plein combat, c'est super, mais cela dure peu de temps comparé à la longueur d'une mission. Domage que la réalisation ne puisse pas servir un bon simulateur.



JEAN DELAITE

83%	GRAPHISME	82 %
	SON	81 %
	ANIMATION	84 %
	JOUABILITÉ	80 %

Simulateur de vol
Édité par Mirrorsoft
PC : fin décembre





Plusieurs de scènes de plusieurs formats



Utopia dans le
magazine
"Joystick"



92%
dans le numéro de
Septembre de Joystick.

UTOPIA

THE CREATION OF A NATION ?



Pouvez-vous créer l'Utopia? Une question à laquelle vous allez maintenant pouvoir répondre.

Vous conduisez un groupe de colons sur une planète. Votre but est de créer la société parfaite, où tout le monde a une qualité de vie de 100%.

Vos dépenses vont-elles aller à l'armement ou des usines de chars?

La myriade de décisions à prendre est vôtre, et le fait qu'il y ait plus de dix races différentes d'extra-terrestres à attendre le moment opportun pour éliminer la colonie ne devrait qu'accélérer le processus de prise de décisions. Un jeu contrôlé par icônes, avec un environnement isométrique en 3-D, Utopia innove dans le domaine des jeux d'ordinateur.



**Disponible sur: PC (1992),
AMIGA & ATARI ST/STE.**

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

FINAL BLOW

Ce nom vous dit quelque chose ? Non ? Il faut sortir de temps en temps le dimanche et trainer ses guêtres dans les salles d'arcade ! C'est un excellent moyen pour découvrir ce jeu de boxe chez Jaleco, dont voici l'adaptation "made in Sales Curve". Une contrainte s'impose tout de suite : les développeurs de la société anglaise ont fait du bon boulot. Le jeu, à la base uniquement arcade, a été agrémenté de quelques ajouts propres aux simulateurs



Les boxeurs sont ainsi définis par des caractéristiques qui évoluent au cours des combats,

de vos dix adversaires, ou mieux un "ami", ce qui est bien sûr le plus intéressant. Le point fort du jeu provient de sa

chaque des 10 boxeurs, gérés par l'ordinateur, ayant en outre des points forts, des points faibles, et un style de combat différent. Outre le championnat, vous pouvez affronter en combat "amical" un

réalisme très soigné, avec surtout des aptitudes énormes pour ce qui est des boxeurs. Malgré leur taille, ils bougent très bien, avec une bonne palette de coups à leur disposition. L'animation est à la fois fluide, réaliste et rapide, ponctuée de nombreux brayages donnant encore plus de rythme au match. La jouabilité est bonne, et il est assez facile d'enchaîner de superbes séries de coups. Le seul problème vient du fait qu'au bout d'une dizaine de matchs, l'on a vu à peu près toutes les possibilités d'actions, on connaît tous les coups, on se lase, et le jeu perd beaucoup de son intérêt.



DIDIER LATIL

80%

GRAPHISME	80 %
SON	81 %
ANIMATION	83 %
JOUABILITE	83 %

Simulation de boxe
Edité par Sales Curve
Amiga / ST : disponible



AU COEUR DE L'ACTION

LES COLLECTORS

LOTUS ESPRIT
TURBO
CHALLENGE

JAMES
POND

UNDERWATER ADVENTURE
THE SECRET OF THE TROPICAL ISLANDS



GRETTIN

LES COLLECTORS



LOTUS ESPRIT
TURBO
CHALLENGE

THE SECRET OF THE TROPICAL ISLANDS



LES COLLECTORS - Action -
Simulation - Aventure, une
compilation d'enfer!

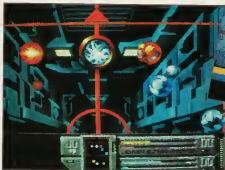
Disponible sur Amstrad disk et
Amstrad K7s-
SAMSUNG, LOTUS ESPRIT TURBO
CHALLENGE, SWITCHING DE,
THE SECRET OF THE TROPICAL ISLANDS,
VAMPIRE

Compilation
très à fait unique
de succès fabuleux
5 et 16 bits sur
ordinateur.



Grettin P.P.S. - 15078 - Housen - 19000-P400

ADRENALYNE



Premier logiciel d'une jeune société française, Adrenaline est un jeu de football futuriste comportant quatre joueurs (deux par équipe), dans lequel hommes et robots s'affrontent.

L'enjeu de cette bataille est énorme, puisqu'il s'agit tout simplement de la survie du genre humain. En cas de défaite, les machines régneront sans partage sur le monde. A priori, les règles du jeu paraissent simples : marquer plus de buts que son adversaire. Mais il faut savoir que la différence de but entre

les deux équipes joue un rôle dans les caractéristiques des joueurs. Ainsi une victoire, avec une différence de but importante sur une équipe plus forte (ou l'inverse), donnera du bonus au vainqueur et affaiblira le perdant.

Quand en plus, vous saurez qu'il est possible de changer d'équipe après les matchs, en optant pour celle de vos (malheureux) opposants, afin de mieux liguer dans les divisions supérieures, vous comprendrez vite qu'il est préférable de gagner avec l'avantage minimum. En effet, de cette façon, il est possible de reprendre en main une équipe aux caractéristiques supérieures à la vôtre sans l'avoir affaiblie. A noter qu'il est nécessaire de gagner deux matchs d'affilée pour accéder à la division supérieure. Au niveau de l'action, Adrenaline ressemble assez à Speedball par exemple, avec aucune règle précise (tous les coups sont permis) et des bonus sous la forme de pastilles. Certaines augmenteront ou ralentiront la vitesse du joueur, d'autres supprimeront le frottement de la

balle, d'autres encore inciteront le terrain ou bien protégeront votre but.

Le maniement de la balle est assez spécial, puisque cette dernière, "collée" au joueur, suit ses mouvements avec un léger retard, pour finalement se reposer devant lui. Ainsi il est possible de tirer au but pratiquement en lui tournant le dos. Cela demande quelques essais. La réalisation d'Adrenaline est excellente, avec une action en 50 images par seconde, un scrolling impeccable et de très bons bruitages. Mais le point fort du jeu est sans conteste l'option multijoueur. Avec un duplicateur joystick, vous pourrez vous écarter jusqu'à quatre en même temps. A essayer !

FRANK LAOIRE

87%	GRAPHISME	80 %
	SON	88 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu de sport
Édité par Exponentia
Amiga : disponible



UNDER PRESSURE

A partir d'une idée classique, c'est-à-dire un shoot them up, les développeurs de l'équipe d'Eidrich The Cat viennent de sortir un produit pour le moins original. Assez beau, pas mal animé et avec un scrolling différentiel, il offre donc des spécificités techniques tout à fait correctes. Les décors sont superbes, totalement différents d'un niveau sur l'autre. En outre, comme pour tout jeu de ce type,

vous allez pouvoir ramasser diverses armes. Les boucliers vous protègent pendant un certain temps et détruisent les ennemis ayant le malheur de les toucher. Le lance-flammes est particulièrement destructeur. Divers fins multiples, plus ou moins puissants, vous permettent en outre de venir à bout des monstres les plus coriaces.

La jouabilité est bonne, le jeu pas trop dur, mais assez rapidement l'action manque un peu, elle ne semble pas assez soutenue, d'autant plus que d'une partie sur l'autre les ennemis

sont aux mêmes endroits. L'agréable surprise de ce jeu provient de la taille de votre robot et d'un certain nombre d'ennemis. Ils sont en effet énormes, sans pour autant que l'animation ne soit ralentie ou accélérée. Il n'y a pas de sauvegarde, mais une option "continuer" permet en fait de progresser régulièrement à travers les huit niveaux. Les musiques sont aussi sympas, mais les bruitages, bien réalisés, deviennent légèrement gênants, assez rapidement.



Didier LATIL

81%	GRAPHISME	82 %
	SON	72 %
	ANIMATION	78 %
	JOUABILITE	81 %

Shoot'em up
Édité par Electronic Zoo
Amiga : disponible



ULTIMA

games

Nouveau rayon PC/MAC Games dans tous les ULTIMA Games

BORDEAUX - 3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70
 LE - 72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09
 RUS - 5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.36.96.31
 NANTES - 6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92
 PURS - 81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50
 RPIGNAN - 8, av. de Gde Bretagne - 86000 - Tél. 68.34.24.40
 LX - 56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63
 U - 35, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77
 ARSEILLE - 26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25
 ETZ - 18, rue Pont des Morts - 57000 - Tél. 87.32.16.43

MISE A JOUR DE VOS PC

- Changement de carte
- Remis à niveau de disque dur
- Mise en place de carte Super VGA

Disque dur 90 Mega 2700'
 Carte 386 / 16 Mhz 1540'
 Carte 486 / 20 Mhz 5400'

Consultez-nous !

ENFIN NOËL

ATARI 520 STE 2690'
 + 512 Ko

ATARI 520 STE 4690'
 + 512 Ko
 + Moniteur couleur

ATARI 1040 STE 3990'
 2 Mo de Ram

ATARI 1040 STE 5990'
 2 Mo de ram
 + Moniteur couleur

AMIGA 500 2690'
 + 512 Ko

AMIGA 500 4690'
 + 512 Ko
 + Moniteur couleur

AMIGA 500 PLUS 2990'

AMIGA 500 PLUS 4990'
 + jeux + manette

AMIGA 500 PLUS 3890'
 Version 2 Mo

AMIGA 500 PLUS 5700'
 Version 2 Mo
 + Moniteur couleur

COMPATIBLE PC 6990'
 286 VGA couleur
 + DD 40 Mo

COMPATIBLE PC 7490'
 386 VGA couleur
 + DD 40Mo

Carte sonore pour PC 1150'
 Moniteur VGA couleur 2390'

- Extension 512 Ko sans horloge 270'
- Extension 512 Ko avec horloge 350'
- Lecteur de disquette 3" 1/2
- ATARI et AMIGA 590'

ATARI

Vroom 219'
 Robin Hood 230'
 Terminator 219'

AMIGA

Lotus Esprit 219'
 Deluxe Paint 690'
 Night Intruder 275'

PC et COMPATIBLES

Wing Commander 370'
 Willy Beamish 390'
 King Quest 375'
 Leisure Suite Larry 395'
 Police Quest 375'

MAC

Flight Simulator 490'
 Falcon F 16 440'
 Might and Magic 290'
 Sargan IV 355'



RAID-DISK
carte d'extension 512 Ko
pour Atari 520 et 1040
..... 490F



switchable Alan / Amiga
cette carte permet de faire fonctionner votre Atari 520 ou Amiga 500 sur le même disque dur
..... 135F



switchable Alan / Amiga
cette carte permet de faire fonctionner votre Atari 520 ou Amiga 500 sur le même disque dur
..... 165F



switchable Alan / Amiga
cette carte permet de faire fonctionner votre Atari 520 ou Amiga 500 sur le même disque dur
..... 290F



switchable Alan / Amiga
cette carte permet de faire fonctionner votre Atari 520 ou Amiga 500 sur le même disque dur
..... 250F



switchable Alan / Amiga
cette carte permet de faire fonctionner votre Atari 520 ou Amiga 500 sur le même disque dur
..... 442F



switchable Alan / Amiga
cette carte permet de faire fonctionner votre Atari 520 ou Amiga 500 sur le même disque dur
..... 590F

POUR NOËL

5% de RÉDUCTION
sur DISQUES DURS
et IMPRIMANTES
à partir de 3000'

Si votre commande est passée
avant le 10 Décembre 1991

BON DE COMMANDE MICRO

à renvoyer uniquement à notre agence de Bordeaux

ULTIMA GAMES
 3 Cours Alsace Lorraine 33000 Bordeaux
 Tél. 56 44 47 70 - Fax : 56 81 32 57

Nom Prénom :
 Adresse complète :
 Tél :
 Mandat C / Chèque C à l'ordre de MV
 Signature :
 En cas de paiement par chèque, veuillez joindre votre chèque à votre commande
 après l'envoi à l'agence de Bordeaux
 Pour les jeux, voir le prix indiqué à côté de chaque jeu

Produit : Prix : Produit : Prix :

Montant :
 Total :
 Total :
 Total :

MICRO

T E S T



Il y a bien longtemps que ce genre de jeux n'était pas apparu sur nos moniteurs (cf Winter Games), avec comme prétexte à ce jeu multi-sport, les Jeux Olympiques d'Albertville. Tout est prêt pour les huit épreuves présentées dans le jeu ! Les divers pays participants sont bel et bien arrivés et il ne reste plus qu'à donner le coup d'envoi pour

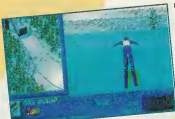


THE GAMES : WINTER CHALLENGE



Karn le Babare et sa recherche de sang





les compétitions. Il suffit de créer son athlète en sélectionnant son pays d'origine, ainsi que son visage. On peut créer jusqu'à dix personnages, soit dix joueurs qui participent en même temps. Après la cérémonie d'ouverture, viennent les huit épreuves que l'on

peut passer dans n'importe quel ordre. La première est celle du la descente en luge dans un couloir verglacé. Viennent ensuite la descente à ski (avec quelques portes bien espacées), puis la course de ski de fond suivie de la grande glissade en bobleigh pour arriver sur la piste de patinage de vitesse. Il restera à passer l'épreuve décisive du slalom géant dont les portes sont particulièrement rapprochées. Après s'être refait une santé, le sportif qui vous êtes portés

pour la beshion qui alle le ski de fond au tir à la carabine. Le meilleur a été gardé pour le final : le saut à ski (mortel au départ si l'homme s'est pas entraîné un petit peu). Le mode VGA 256 couleurs offre un superbe dégradé. De plus le scrolling du paysage est vraiment fantastique bien que ce dernier ne soit pas très varié. Un bon jeu, bien fait sans plus.

JEAN DELAITE

80%	GRAPHISME	80 %
	SON	76 %
	ANIMATION	80 %
	QUABILITE	78 %

Simulation sportive
Édité par Accolade
PC (VGA) : disponible

DEATHBRINGER



Δ "Un exploit de programmation! Difficile de faire mieux sur un micro!"

L'ingé d'un dernier multijoueur s'est entretenu sous la forme d'un autre jeu que nous.

Deathbringer

Comme un signe du destin, le héros est tombé dans le piège de Karn, cette association due leur permettre de mettre fin au règne des dragons et sauver le monde et la destruction.

- Plus de 600 écrans sur 30 niveaux interconnectés;
- plus de 2 Mo de graphismes;
- 64 positions pour l'animation de Karn, le Barbare;
- Sons digitalisés;
- Décors animés;
- 36 niveaux de scrolling parallax;

The One
36 niveaux de scrolling parallax... du genre rare!

Game-A
A des graphismes particulièrement soignés tout d'ajouter un scrolling parallax exceptionnel... Un jeu d'action effréné!

Les autres des autres... ont été joués et vus!



ARCADE

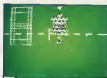
A 37 ACTION

4 THE STANNETTS, LONDON NORTH TRADE CENTRE, BARNETON. 0863 5515 601

AVAILABLE ON: IBM PC & COMPATIBLES, AMIGA, ATARI ST

RUGBY THE WORLD CUP

Après le rugby écôté il y a peu de temps par Audio-genio, c'est au tour de Domark d'honorer la Coupe du Monde de Rugby, avec un jeu de simulation qui, au premier abord, possède bien des similitudes avec son homologue du ballon rond, Kick Off. La vue du terrain, ainsi que les graphismes, sont en effet fortement inspirés de ce dernier. Cela va même jusqu'à la présence d'un scanner sur le côté, qui peut être plus ou moins grand. Vous participez donc à la Coupe du Monde, et jouez une équipe contre les quinze autres participantes. Le jeu devient beaucoup plus intéressant à partir du moment où vous jouez à deux, l'un contre l'autre, l'ordinateur se réveillant rapidement un piètre ad-



versaire (sauf pour les mêlées). Malheureusement, assez vite, le joueur découvre les limites du jeu. Contrairement à Kick Off où chaque match est totalement différent des autres, avec Rugby c'est plutôt le contraire. Les actions sont en effet un peu limitées, puisque

vous ne pouvez que faire une passe, taper en touche, ou tenter le drop ou une chandelle. Toutes les dix ou quinze secondes, les actions se finissent par un regroupement donnant lieu

à une mêlée. Là, c'est devant l'horreur, puisqu'il faut agiter rapidement le joystick de droite à gauche pour simuler la poussée de vos piliers. La première fois c'est amusant,

la deuxième un peu moins, et au bout d'une dizaine de mêlées c'est pénible, et c'est surtout la cramps assurée.

Un jeu de rugby malheureusement trop simple, et offrant trop peu de possibilités.



Didier LATIT

75%	GRAPHISME	65 %
	SON	65 %
	ANIMATION	67 %
	JOUABILITE	78 %

Jeu de sport
Edité par Domark
Amiga / ST : disponible





Encore un wargame proposé par Electronic Arts, avec cette simulation maritime. Vous y êtes le commandant d'une flotte de vaisseaux de guerre. A travers une quinzaine de scénarios et huit campagnes complètes, vous allez pouvoir diriger cette force d'intervention et parcourir les océans à la recherche d'unités ennemies. Le jeu est très complet, même si au premier abord, le panoplie d'armes modernes peut sembler rendre inutile une quelconque force maritime. Il est un peu dommage que la réalisation n'ait pas été plus soignée, car le système de jeu et les divers écrans ne sont pas des plus réussis. Les multiples options donnent cependant un jeu complet et intéressant, qui ravira les amateurs du genre.

STRIKE FLEET

Intérêt : 67 % - Edité par Electronic Arts - Amiga/PC/ST : disponible

FALCON

"Un classique de genre, une référence".



Devenu d'essai ne confond pas avec les autres jeux de combat à vue. Falcon est le meilleur jeu de combat à vue de l'histoire.

Amiga/PC/ST : 1990, Electronic Arts.

GUNSHIP

"La meilleure simulation d'hélicoptère à ce jour. Tôt".



Intéressant : un jeu de combat pour simulateur de guerre. Mais pas pour les débutants. C'est un jeu de combat à vue, avec une vue en perspective et une vue en coupe.

FIGHTER BOMBER



Un jeu de combat à 3D, avec une vue en perspective et une vue en coupe. C'est un jeu de combat à vue, avec une vue en perspective et une vue en coupe. C'est un jeu de combat à vue, avec une vue en perspective et une vue en coupe.

L'As des A I R compils.



ST/AG/PC et Amiga/PC/ST

En plus sur CPC

FLIGHT SIMULATOR
GEE REX AIR
GALLY
SPITFIRE 40

3615 UG

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Amiga/PC/ST : 1990, Electronic Arts.

SPACE SHUTTLE



Space Shuttle est un événement en soi ! Le nouveau programme des auteurs de Vektor Grafik est en effet le simulateur le plus complexe fait à ce jour. Notons tout d'abord la présence dans la boîte de jeu d'un manuel très gros (peut-être le plus gros à ce jour ?), s'avérant indispensable au bon fonctionnement de la

navette spatiale dont vous êtes chargé. Ensuite, pendant le jeu, vous devez constamment cliquer sur des tonnes de boutons, se trouvant sur de (trop ?) nombreux écrans de contrôle. Par contre, on appréciera les missions possibles, souvent historiques et parfois originales, mais surtout la 3D qui est impressionnante et réaliste. Au bout de plusieurs heures de jeu, on

se surprend à encore découvrir de nouvelles possibilités à Shuttle, ce qui ravira les amateurs de simulations très complexes, mais empêchera définitivement les novices de rentrer dans le jeu.

Intérêt : 81 % - Édité par Virgin Games - PC : disponible

CRIME TIME

Voilà l'exemple même du jeu qui semble dater des débuts de l'Amiga ou du ST. En dehors de la présentation, assez soignée et neuve, ce jeu d'aventure n'apporte rien de nouveau au genre. Le scénario est ultra-usé (vous êtes accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis et devez vous disculper), mais c'est surtout la réalisation qui pêche. Graphismes très moyens, système de jeu



à la Borrowed Time. Nous voilà revendu dans les années 80... A oublier rapidement !

Intérêt : 67 % - Édité par Ubi Soft - Amiga : décembre



Animations 3D et Bit-map
parfaitement intégrées

Le bar des Centaurens:
repaire des
aventuriers et de
la faune exotique
des confins de
l'univers.

Aux frontières de l'univers LE CHAOS

étend
son
ombre

Le tableau de bord multi-fonctions

En mission nocturne, sur la planète
Kaiser, vous êtes rapidement
impliqué dans les conflits tortueux
qui s'y trament: kidnapping du chef
religieux, rattachement, révolte des
technorobots, guerre possible entre
des factions de l'armée. Pour
couronner le tout, Dale a disparu...

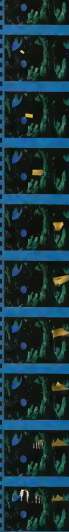
Des pièges, des émotions
fortes, des séquences de vol
et de combat, des mystères
vous attendent à chaque
carrefour de la planète...

Disponible sur PC 5", 3.5", Amiga, Atari ST, PC d'après IBM... et prochainement sur CD 2000 et CD TV



**The
multimedia
generation**

N'hésitez pas à consulter notre
serveur ministériel : 30 15 CORTIL.
Catalogue sur simple demande à :
C.V.S.
Parc tertiaire de Meudon
5, rue J. Brocardier
92366 Meudon-la-Forêt



ARMAETH



Voici un jeu original proposé par une nouvelle société française. A la base, un excellent concept pour de futurs jeux d'aventures interactifs tout en français. En fait, tout le système de jeu tourne autour du Bégeme, un monde interactif évolutif. Chaque personnage présent dans le jeu, vit indépendamment de votre aventure. Les personnes vaguant à leurs occupations, un ours déambule à travers les divers écrans... De même pour vos actions. Il ne suffit pas de taper "regarder le coffre" pour avoir ce qu'il contient. Il faut utiliser un langage plus précis

et frapper "regarder dans le coffre". Vous l'avez compris, il s'agit d'un jeu d'aventure utilisant encore le clavier comme interface. Il est dommage que l'analyseur syntaxique limite autant vos actions, de nombreux mots présents dans les descriptions des endroits n'étant pas du tout reconnus. Les graphismes sont en outre décevants, tout comme les quelques petites animations agrémentant le jeu. Une excellente idée, malheureusement gâchée par une réalisation bâclée.

Intérêt : 70 % - Édité par Edition de Dolmen - PC : disponible

DEATHBRINGER

Reprenant le principe de Barbarien 2 (celui de Palace), Deathbringer est un jeu étonnant. Sa réalisation tout d'abord en fait un véritable événement, grâce à un scrolling multilien, donnant une impression de profondeur comme jamais

nous n'en avons eus auparavant. Le plus fort, c'est que ce scrolling fou est aussi réussi sur Amiga que sur ST. Au niveau du jeu, rien de bien neuf. Vous avancez à l'écran, combattez les monstres (qui sont, certes, très délirants), évitez les obstacles, pour affronter enfin les gros monstres de fin de niveau. Graphiquement très beau, Deathbringer bénéficie même de sons très sympas. Mais le tableau n'est pas tout à fait parfait, en raison d'une jouabilité moyenne. Tout d'abord, le nombre des différents coups que peut donner votre barbare est trop limité, ce qui rend le jeu moins intéressant. Ensuite, celui-ci est trop facile au début, pour devenir très vite trop



difficile. Jouabilité mal réglée, et voilà qui gâche ce qui aurait pu être un très bon jeu ! Seuls les pros du joystick profiteront de l'excellente réalisation de Deathbringer. Les autres...

Intérêt 70% - Édité par Empire Amiga / ST : disponible



CASTLE OF DR. BRAIN MIXED UP FAERY TALES

Un peu de sang neuf maintenant, avec ce soft édité par Sierra On Line. A classer dans la catégorie jeux d'aventure / réflexion, Castle Of Dr. Brain, pour l'instant uniquement en anglais, devrait nous arriver dans notre langue maternelle d'ici février. Il s'agit en fait d'une sorte de jeu éducatif, s'adressant à un public plutôt jeune. Il n'empêche qu'avec la qualité de sa réalisation, ses graphismes, ses musiques et son originalité, il a plu à tout le monde à la rédaction. Vous

devez, en fait, passer un certain nombre de puzzles. Carré magique, mots croisés, shon, Tangram et plein d'autres petits jeux de mandant observation, intelligence et réflexion. Amusant, et prouve vivante que l'on peut faire de l'éducatif tout en restant accessible et passionnant. Dans un genre très légèrement différent, Mixed Up Faery Tales permet aux plus jeunes de



redécouvrir les contes pour enfants. Féérique !

Intéret : 80 % - Édité par Sierra
On Line - PC : janvier

LE DUO D'ENFER QUI CARTONNE

ANTARCTICA

Un jeu de stratégie en temps réel pour PC et Macintosh. Découvrez les secrets de l'Antarctique et dirigez votre base pour vaincre les forces ennemies.

CHINESE DRAGON 2

Un jeu d'action pour PC et Macintosh. Suivez le héros dans ses aventures épiques à travers la Chine ancienne.

ORIENTAL GAMES

Une collection de jeux d'action pour PC et Macintosh. Plongez dans l'univers des jeux d'arcade japonais.

KARATE ACES

Un jeu de combat pour PC et Macintosh. Maîtrisez les arts martiaux et affrontez des adversaires redoutables.

LES BATTANTS II

Un jeu de combat pour PC et Macintosh. Revenez dans l'univers des combattants avec de nouveaux personnages et niveaux.

THE CHANGELING 2

Un jeu d'aventure pour PC et Macintosh. Explorez un monde magique et découvrez les secrets du Changeling.

DRAGON DRAGON

Un jeu d'action pour PC et Macintosh. Combinez la magie et la force pour vaincre les dragons.

DRAGON DRAGON 2

Un jeu d'action pour PC et Macintosh. Continuez l'aventure de Dragon Dragon avec de nouveaux défis.

UBI SOFT

Entertainment Software

10, rue de Valenciennes, 95100 - 95100 - 95100

3615 UBI

SPACE 1889

Encore une déception ce mois-ci ! Space 1889 est un jeu de rôles se déroulant en Angleterre en 1889 en pleine époque victorienne. Un voyage au temps où Conan Doyle, H.G. Wells et Jules Verne aiment pour la science-fiction. Fiction ? Elle est bien présente, puisque le monde de ce jeu est un mélange de vérités historiques et de délirantes futures.

Ce coup-ci ne vous attendez pas trop à une aventure baston (quoique, parfois...), car vous allez incarner en priorité des scientifiques, et l'essentiel du jeu consiste à discuter et à explorer le monde. Les filles sont aussi gérées (pour une fois), car des carrières leur sont réservées. Le scénario vous entraînera dans divers pays, mais aussi

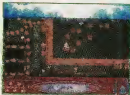
sur Mars, les marais de Vénus, et dans les cavernes de la face cachée de la Lune. Hélas, d'est laid ! Trop laid si on le compare aux autres produits de chez Strategy comme Megatravellers 2. Le système de jeu est en plus assez lourd, et l'ambiance sonore plutôt décevante.



Intérêt : 63 % - Edité par Empire - PC : disponible

MAGIC GARDEN

Qui de plus normal pour Electronic Zoo que de nous proposer un simulateur de jardinage. Vous y dirigez un petit gnome fort sympathique, chargé d'entretenir et de développer son jardin. Il doit donc planter divers arbres et fleurs, les arroser et lesigner. Il faut aussi tondre la pelouse, se débarrasser de la vermine, et veiller à mille petites choses rendant la vie de notre charmant personnage pas toujours si facile. En outre, des créatures existent sous votre charmant lapin de terre, et il faudra les explorer pour décou-



vrir les secrets cachés dedans. Si le thème du jeu peut sembler "intéressant" au premier abord, il révèle rapidement d'agréables surprises, et le

joueur commence alors à vraiment s'amuser. Au fur et à mesure de la partie, il découvre plein de petits détails qui rendent ce soft intéressant. Les graphismes et les sons suffisent largement à rendre le tout encore plus sympathique. Pour une fois, il ne s'agit pas de tout massacrer et de tout détruire, mais plutôt de construire intelligemment son paradis floral.

Intérêt : 74 % - Edité par Electronic Zoo - AM / ST : dispo



MIKE DITKA FOOTBALL

side des animations réelles qui rendent le jeu attrayant. Hélas ! deux mauvais points viennent noircir le tableau. Le premier vient du fait qu'il vous faudra comprendre toutes les règles de ce sport assez



peu connu en France, ce qui n'est pas toujours évident, d'autant plus que vous devrez avant chaque coup choisir votre tactique de jeu. Ensuite, certains "bugs" font que l'ennemi plonge parfois à vos pieds sans vous plaquer, alors que vous êtes immobile ! Bref, un jeu uniquement pour les fans de football américain... ●

Accolade vous propose avec Mike Ditka un simulateur de football américain haut de gamme pour le PC.

Proposant de nombreuses vues possibles du terrain, Mike Ditka bénéficie d'une réalisation particulièrement soignée. Les interventions de l'arbitre en sont un bon exemple, puisqu'il s'agit de séquences vidéo digitales. Graphiquement réussie, Mike Ditka pos-



Intérêt 80 % - Édité par Accolade - PC : disponible

NO GREATER GLORY



En ce moment les wargames se suivent mais ne se ressemblent pas. No Greater Glory fait parti de ceux qui se distinguent de la masse. Hélas cette distinction n'a rien à voir avec ses graphismes plus que lamentables, voire même affreux et laids. (BÉURK ! Par contre l'intérêt du jeu attire via l'attention par son originalité. Il s'agit d'une simulation économique-politico-militaire. Le contexte se situe au début de la guerre de Sécession qui déchire

l'Amérique il y a de cela plus de deux siècles. Vous pouvez jouer les nordistes ou les sudistes, en prenant le rôle d'Abraham Lincoln ou de Jefferson Davis. Ensuite, il faudra nommer des ministres aux divers départements, et faire en sorte que tout se passe pour le mieux. La gestion des combats n'est pas très complexe, et de trop nombreuses pages d'informations viennent ralentir le déroulement du jeu. Intéressant, mais pas très beau et lourd.

Intérêt 80 % - Édité par Accolade - PC : disponible

FORT APACHE

Fort Apache vous transporte en plein Far West, à la tête d'un régiment composé de trois unités allant des oncles à la blouse. Votre mission est double, puisqu'il faudra protéger les premiers américains contre les vagues indiennes, mais aussi former les bleus dans le but d'alimenter les unités de votre général. Le jeu est composé de petites missions. La première vous envoie dans les montagnes sacrées indiennes, car des menaces s'y sont me-

talées malgré les risques encourus. C'est à vous de les en déloger, avant que tout cela ne tourne au massacre. Les missions suivantes vous seront indiquées par vos écoliers Apaches. Fort Apache est un petit jeu distrayant, mais ses graphismes et son animation sont d'une pauvreté navrante. Il est aussi dommage que le temps entre chaque mission soit si long. On s'ennuie trop souvent. ●



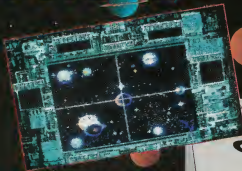
Intérêt 55 % - Édité par Impressions - Amiga / ST : dispo



PSYBORG

PREVIEWS

Atari ST - décembre
PC - janvier
Amiga - février



Prochainement de chez Atari, Psyborg est un jeu d'arcade en 3D au principe ultra-simple. Il s'agit de suivre un chemin à travers l'espace infesté, matérialisé en 3D, et d'empêcher le multiples défilés de différents ennemis aux divers effets. Mais la première difficulté sera de rester sur la piste, cette dernière n'est pas pour commencer, la gauche à droite puis, par la suite, nous mettra la tête à l'envers. En effet, il n'est pas rare de devoir effectuer un demi-tour et progresser la tête en bas. Bien sûr, chacun des niveaux est limité au temps, et toute l'astuce consiste à bien anticiper les fameux changements de direction, tout en utilisant le maximum de bonus. En plus des points et des vies supplémentaires, certains défilés de Psyborg nécessitent des outils, pour

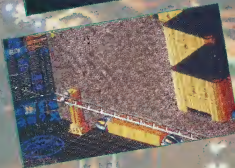
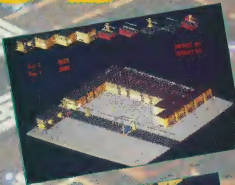
franchir une certaine persistance, par exemple, il y a que quelques secondes pour franchir une certaine persistance. En plus de cela, le jeu fini devient, à l'intérieur plusieurs phases intermédiaires, et même une partie entièrement dédiée en 3D franchir les. Au niveau de la réalisation, Psyborg s'annonce très bien, avec une notion très rocke, tout bien sur ST, sur Amiga. Test à venir prochain!



BOB

Après le formidable Populous 2, et en attendant leur prochain projet du nom de Creation, l'équipe de Bullfrog, soit une dizaine de personnes actuellement, travaille sur B.O.B. leur prochain jeu. Difficile en fait de le classer dans une catégorie bien précise. L'histoire relève du monde Cyberpunk imaginé par de nombreux auteurs de SF... il s'agit d'un futur proche, dans lequel les firmes industrielles sont devenues aussi puissantes que les gouvernements. Elles se servent de mercenaires et de moyens rarement légaux pour devenir encore plus puissantes. La technologie a elle aussi pas mal évolué, avec la possibilité pour un riche individu de s'équiper avec de nombreux implants bioniques directement intégrés à son corps ou à son cerveau.

Le résultat est bien souvent un cyborg, très efficace comme mercenaire. Chaque joueur dirige en fait une corporation. Il doit par conséquent assurer le développement de sa compagnie, tout en empêchant les autres de faire la même chose. Il s'agit donc d'un aspect stratégique et logistique du jeu, qui devrait lui apporter une certaine profondeur. Les missions d'espionnage, de sabotage ou de kidnapping sont donc monnaies



PREVIEWS

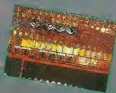
AM/PC/ST : juin
Éditeur : Electronic Arts



courantes, et des équipes de mercénaires sont ainsi engagées pour mener à bien ces petites opérations. C'est là le deuxième aspect du jeu, avec la partie arcade/jeu de rôles, dans lequel le joueur dirige un groupe de quatre mercenaires, plus ou moins garnis d'implants électroniques. Le problème est que, plus ils sont pourvus d'extensions mécaniques, moins ils sont sensibles et perceptifs, pour finalement échapper au contrôle du joueur. Le système de commande pour donner des ordres sera bien sûr constitué d'icônes. Encore en pleine mutation, le jeu risque cependant de créer la surprise avec la possibilité de jouer à plusieurs en même temps, chacun dirigeant alors un cartel différent. Je vous laisse imaginer les effluences et les trahisons qui peuvent en découler. On en a l'eau à la bouche. Un dernier mot concernant la réalisation. Bullfrog innove quelque peu dans ce domaine, avec certes une



vue en 3D isométrique pour la partie arcade/aventure, mais d'un genre différent de celle de Populous. Un projet intéressant que nous allons suivre pas à pas.



PC - Janvier
Amiga - 92
Editeur : Dynamix

Depuis le formidable Red Baron sur PC, et en attendant la version Amiga, les gens ne chôment pas vraiment chez Dynamix, puisqu'ils nous présentent pour 92 le digne successeur de ce simulateur, Aces Of The Pacific. Cette fois-ci il s'agit d'une simulation durant la Seconde Guerre mondiale à bord d'un porte-avions américain. Inutile de vous dire que la vingtaine de personnes, travaillant sur le projet, ont fait de nombreuses recherches pour rester aussi proches de la réalité historique que cela leur était possible. La réalisation semble encore largement supérieure à celle de

Red Baron, les graphismes étant beaucoup plus fins et les routines gérant l'animation ayant été retravaillées. Pour ce qui est de l'intérêt même du jeu, il semble que

l'on n'ait pas à s'inquiéter. De très nombreuses missions vous amèneront à côtoyer plus d'une quarantaine d'avions différents, chacun ayant bien sûr ses propres caractéristiques. Une merveille qui devrait nous tomber dessus le mois prochain et qui risque de devenir un sérieux concurrent pour The Secret Weapons Of The Luftwaffe. Il ne reste plus qu'à espérer que la version Amiga ne tarde trop.



ACES OF THE PACIFIC

LE JEU ARCADE NO. 1.

PIT-FIGHTER



Nous sommes à l'heure de vos... et de votre plus grand plaisir. Le plus mode de gagner votre vie ?

Entrer dans le monde de l'High-Tech... travailler pour de l'argent.

Pourquoi pas ? Les yeux ont une chance... tous les continents, au bout des doigts à tout... monde, mais à votre main ?

Vous devez faire face aux mêmes défis que The Economist, Money World et "Chick Mag Editor".
Même si vous êtes le seul à travailler sur ces sites, vous devez vous assurer que vous êtes le seul à travailler sur ces sites.

Il est probable que ces effets soient en grande partie dus à la chute du taux d'emploi. Il est probable que nous n'en verrons pas d'autres.

De la même façon, les entreprises d'exportation ont des besoins en financement plus élevés que les entreprises d'importation.

QUESTION How can I tell if my child has a learning disability? What are some signs and symptoms?

DOMARK TENGEN

© 1993 Taylor & Francis, Inc.
 * All rights reserved.
 Reproduction in whole or in part without permission is prohibited.
 Printed and bound by the University of Michigan Press.
 1000 University of Michigan Press, Ann Arbor, MI 48106-1500.

STORM MASTER

PREVIEWS

AM/PC/ST -
décembre
Éditeur : Silmarils



mult d'organisation. Un excès d'optimisme, dans le domaine militaire par exemple, risque de compromettre gravement la viabilité de tout un peuple.

Mais si Storm Master fait appel à des qualités de gestionnaire et d'analyse, le jeu comporte aussi des phases d'arcade, notamment de combats en 3D dans lesquelles le joueur devra faire preuve de maîtrise et de réflexes. La réalisation ne décevra pas les habitués de Silmarils, avec des graphismes en 16 couleurs à couper le souffle et une excellente bande sonore. Des versions Amiga et compatibles devraient suivre très rapidement.



Dernier-né de chez Silmarils, Storm Master se situe tout à fait dans la lignée d'Arborea, c'est-à-dire dans la gamme arcade/réflexion de la société. Incarnant le personnage du Grand Magister, le joueur a pour mission de régner en maître absolu sur le royaume d'Ello. Pour cela, il s'agit d'amener votre peuple à la prospérité et d'acquiescer un haut degré de connaissances, afin de construire des armées et d'annexer les pays voisins. Plusieurs paramètres entrent en ligne de compte comme l'agriculture, l'élevage, mais aussi l'administration et l'espionnage. Attention à ne pas vouloir sauter les étapes. Bâtir un royaume fort, basé sur une puissance armée à l'équipement adéquat et sur une parfaite unité, demande un mini-



UN JAMAIS VU... ULTRA RAPIDE... POLYGOONES 3D... PHENOMENAL.



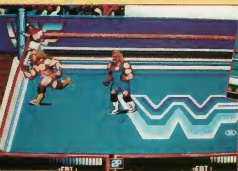
...LES JEUQUES SE PASSENT DE COMPTES.



IN JAPAN, OCEAN PICTURES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED

ocean

DEVELOPPEMENT JEUQUE THOU
OCEAN PICTURES



WWF

dédiées à ces stars du ring, et je ne vous parle même pas des jouets, jeux, T-shirts et autres gadgets portant leurs effigies. La folie semble avoir touché nos amis d'outre-Manche, puisque la société Ocean se lance dans l'adaptation de ces monstres de muscles et de souplesse, avec un jeu de catch s'annonçant bien. L'ensemble du jeu est quasiment fini, si ce n'est l'option pour jouer contre l'ordinateur, ce dernier étant pour l'instant vingt fois trop

Notre société de l'audiovisuel et des loisirs ne cesse de produire de nouveaux phénomènes cultes. Le catch en est un exemple type. Entre le sport proprement dit et le spectacle à l'état pur, le catch fait désormais partie intégrante de notre société, influencés que nous sommes par la culture américaine. Là-bas, le catch est devenu à peu près aussi populaire que le football ou le rugby le sont chez nous. De nombreux magazines traitent en effet de la vie des différentes vedettes, rapportant les performances et les propos de tel ou tel champion. Des émissions télé sont assez souvent



PLANET'S



Avec le merveilleux *Planet's Edge*, l'un des meilleurs joués de votre bibliothèque, vous allez découvrir une nouvelle aventure. En effet, pour découvrir les secrets de *Planet's Edge*, vous allez devoir résoudre une série de puzzles et de défis.



Il s'agit d'un jeu de stratégie et de gestion. Vous allez devoir gérer une base et résoudre une série de puzzles et de défis.

Vous allez découvrir une nouvelle aventure. En effet, pour découvrir les secrets de *Planet's Edge*, vous allez devoir résoudre une série de puzzles et de défis.



Vous allez découvrir une nouvelle aventure. En effet, pour découvrir les secrets de *Planet's Edge*, vous allez devoir résoudre une série de puzzles et de défis.



Vous y dirigez un vaisseau spatial et son équipage, à travers des aventures se déroulant sur de multiples planètes. Vous allez donc être amenés à côtoyer diverses races extraterrestres, type lesquelles vous pourrez communiquer.

Certaines d'entre elles sont, bien sûr, hostiles, et il faudra donc faire très attention.



EDGE

PREVIEWS

C-serveur
version 2.000
E : New World Computing

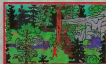
Remarquable, même si les effets des modifications, tirées des données et interprétées librement, sont limitées. La mise au point des données, même si elle est parfois intéressante, n'est pas le cœur du jeu. Les effets de la mise au point sont limités, même si elle est parfois intéressante. Les effets de la mise au point sont limités, même si elle est parfois intéressante.



Le BIOGAME

Découvrez le Biogame avec Armaeth

UN NOUVEAU CONCEPT DE JEU !



En français



En vraies 4-D

Imaginez un royaume, des races, des légendes et des règles de jeu, comme dans un JEU DE RÔLE.

Placez-y des personnages AUTONOMES et INTELLIGENTS : chacun a sa propre logique, ses buts, un comportement personnel, chacun sait réfléchir et s'adapter aux situations de rencontre... ET LE BIOGAME VIT...

Car ses personnages pensants vont librement agir, animer, CRÉER le jeu par leurs compagnies, leurs combats.

ARMAETH, le jeu, n'intervient jamais sur la partie en cours. CE SONT VOS ACTES ET CEUX DES AUTRES

PERSONNAGES QUI CRÉENT ET RÉDEFINISSENT LA PARTIE A CHAQUE INSTANT.

Nul ne peut prédire comment évoluera la partie ni de quelle façon vous atteindrez vos objectifs (votre scénario personnel).

A vous de jouer... une infinité de parties toutes différentes.

PRIX EXCEPTIONNEL DE LANCEMENT

375 F

(AU LIEU DE 500 F)

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 15.01.89

ARMAETH requiert un PC compatible 480 K de RAM et une carte vidéo EGA/VGA/SVGA 128 K

Vente par correspondance. Récupérer et envoyer ce bon aux ÉDITIONS DU DOULIN, 2 rue de l'Eglise, 89760 VARELLES

Prix unitaire 375 F + 20 F pour port et emballage. Ajouter 30 F pour un envoi contre-remboursement.

Nom et prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Indiquer le format de disquette

☐ 5 1/4 ou ☐ 3 1/2



Sales Curve continue sur sa lancée, avec encore une adaptation d'une borne d'arcade de chez Jaleco. Big Run est une course de voiture à travers le désert, entre Paris et Dakar. L'original est super bien fait, et il semble que l'adaptation micro s'annonce bien également. La version Amiga offre ainsi 32 couleurs et des graphismes très proches de la version arcade. L'animation du paysage est particulièrement travaillée, et l'impression de vitesse est belle et bien présente, le relief étant lui aussi superbement rendu, tout comme les décors sur les bords de la route. Pour ce qui est de votre voiture, ce sera là encore un des points forts du soft. Les mouvements et la maniabilité sont déjà très sympa, et d'ici la version finale ils devraient encore être améliorés. Lorsque vous allez trop vite sur une bosse, votre voiture décolle légèrement et rebondit sur le sol. C'est génial. Pour ce qui est de l'intérêt du jeu, il s'agit d'une course à étapes, tout com-

me le véritable rallye, et il faut donc d'aller le plus vite possible. L'avantage étant que le parcours est toujours le même, ce qui permet au joueur de connaître les difficultés, et donc de ne pas faire deux fois les mêmes erreurs de conduite.

BIG RUN



Elvira

The
ARCADE GAME



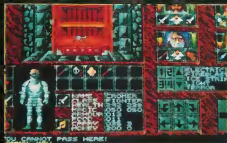
Toujours plus pulpeuse, Elvira
la divine diablesse est de retour.

Elle est distribuée par Ubi Soft,
8/10 rue de Valmy, 93100 Montreuil

et disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

3615 UBN

ABONDONNED



D'ici quelques semaines devrait arriver sur le marché un nouveau jeu de la Electronic Master, il sera un autre produit en français. Si globalement il semble pour l'instant simple, mais les extrêmes, l'investissement général, à l'offre en fait une plus grande diversité de jeu, et ce à tous les niveaux. Vous y trouverez un groupe de quatre personnages à travers tout un monde fantastique. Il y aura aussi plusieurs villes à visiter, mais aussi des déserts, les forêts, et du très nombreux d'objets, d'équipement, temples et d'armes. Les programmes de chez Electronic. Z...

PRENEZ LE COMMANDEMENT



Vous voici à la tête de 45 cavaliers pour faire régner l'ordre dans votre secteur. Contre les indiens, les Mexicains et les hors la loi, vous protégerez des convois, des diligences, des trains et toute la population de Devilsbush.

- * un contrôle individuel ou groupé des soldats
- * des éclaireurs indiens
- * un choix des armes
- * des combats à terre ou à cheval
- * une grande variété de missions
- * une vaste aire de jeu

FORT APACHE

disponible sur Amiga et ST,
PC en décembre



- * 20 missions
- * 3 niveaux de carte
- * une grande variété d'appareils et d'armes
- * différents niveaux de difficulté
- * un système de contrôle simple à utiliser

PLACES

PREVIEWS

AM/PC/ST - janvier
Éditeur : Electronic Zoo

semblent en fait avoir accordés une très grande importance à l'in-farût du soft-flow cela, ils ont implémenté un système de jeu qui utilise pratiquement en exclusivité la souris, donnant ainsi une convivialité qui est un des éléments essentiels pour ce genre de jeu.

Ensuite l'aventure n'est pas totalement linéaire, le joueur ayant une assez grande liberté pour choisir ses destinations, ce qui implique bien entendu plusieurs façons de finir le jeu. Un autre élément crucial est l'interaction avec les divers personnages de ce monde, puisque vous pourrez non seulement discuter avec les gens, mais aussi marchander ou jouer pour gagner de l'argent. Les monstres ont eux aussi un comportement très différent les uns des autres, suivant la situation, et il faut même parfois mentir pour les combattre. Un détail, si caché qu'il semblerait trop insignifiant. Alors, n'hésitez pas à aller

en outre des petites musiques atmosphériques, avec plus d'une heure de musique différente et divers bruitages réalistes, pour un jeu pourtant d'un si petit monde, nous réservons encore bien d'autres surprises.



DE VOTRE ORDINATEUR!



Cette fois-ci, vous vous retrouvez Commandant des forces aériennes de combat sur un immense champ de bataille. Attaquez, défendez vos bases, assurez les approvisionnements, utilisez les cartes radar et satellites... En bref, Fighter Command peut vous consacrer comme grand chef de guerre, relevez le défi!

FIGHTER COMMAND

disponible sur Amiga et ST,

PC en janvier

Et très bientôt, le "roi du wargames" :

NAPOLEON

sortie début décembre sur
Amiga et ST.distribué par UBI SOFT
8/10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente



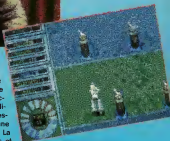
La guerre des sexes fait règne chez Cinemaware avec leur prochain produit, Rollerbabes, assez différent de leurs précédentes œuvres.

Il s'agit toujours, à la base, d'une simulation sportive, mais cette fois-ci les auteurs se sont dévoués avec un jeu mêlant le rugby, le roller, la boxe et le catch.

Autant vous dire tout de suite qu'il va y avoir beaucoup, mais beaucoup, d'action et de castagne. En outre, la misogynie n'est plus de mise, avec des

équipes féminines redoutables. Comme à l'accoutumée, le jeu semble se caractériser par des qualités graphiques impressionnantes et une bonne animation. La gestion des équipes et du championnat sera bien évidemment toujours aussi complète, mais l'évolution majeure semble venir de la prédominance de l'action sur le reste. Un gros effort a été effectué pour rendre le jeu passionnant et prenant, l'arcade devant pri-

mer sur le côté simulation. Une bonne dose d'humour est aussi présente, et l'ensemble risque de s'avérer plutôt surprenant.



ROLLERBABES



TEST CONSOLE

DRAGON EGG

Dans la lignée des PC Kid et autres Legend of Hero Tonia, voici Dragon Egg. Vous incarnez un petit prince nommé Yuno-ko devant aller défaire un dragon.

Au début du jeu, vous êtes armé d'une simple massue, mais alors que vous progressez, les ennemis laissent place comme d'habitude à de l'argent ou des bonus. Cet argent vous permettra d'acheter des médicaments, de l'énergie et d'autres choses encore. Les bonus que vous récolterez feront grandir un petit dragon que vous transporterez dans votre sac à dos. Au début, seule la tête de votre compagnon sera visible, et celle-ci crachera des flammes sur les ennemis. Mais si vous récoltez des bonus, il grandira et deviendra un grand dragon qui vous prendra sur son dos. Sa puissance de feu augmentera alors considérablement, et il pourra même lancer des boules de feu qui se dirigeront toutes seules sur l'ennemi. Au premier niveau, les choses sont assez simples, et les ennemis ne sont pas très méchants. Une fois arrivé au bout du chemin à parcourir, vous aurez l'habileté ennemi vous empêchant de progresser. Une fois cela-ci éliminé, vous partirez alors vers une autre région



pour affronter de nouveaux ennemis. Le deuxième niveau n'est guère plus difficile que le premier, mais au troisième cela se corse, car vous vous retrouvez dans un véritable labyrinthe avec des portes partout. Il vous sera alors bien difficile de trouver la sortie, surtout avec les canons vous tirant dessus et les barrières de champs de force apparaissant. Mais si vous persistez, vous aurez le droit de vous battre contre un nouveau superennemi. Vous traverserez, au cours de vos périples, des forêts où vous devrez sauter de branche en branche pour éviter les ennemis, des châteaux, dont certains recèlent des pièges, comme de grosses masses, allant de gauche à droite, pendues au bout d'une chaîne, ou des torches s'allumant lors de votre passage. Les décors sont très variés, les graphismes sont tout à fait corrects, et les bruitages viennent bien accompagner le jeu, il

sauvant les tableaux, la musique est assez étonnante. Mais vous pouvez toujours baisser le son de votre téléviseur. Une dernière chose, il m'a fallu une petite demi-heure pour arriver au bout du jeu. Mais il est vrai que si vous le trouvez trop facile, vous pouvez toujours choisir le mode "Hard".



Philippe QUERLEUX

88%	GRAPHISME	86 %
	SON	82 %
	ANIMATION	88 %
	JOUABILITÉ	90 %

Jeu d'arcade
Édité par NCS
CoregrafX : disponible





PC
GAMES
CORE
GRAFX
PUISSANCE

**5 BONNES RAISONS DE
S'ECCLATER SUR
CONSOLE NEC!**

- La 5ème console
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatibilité CD-ROM
- Puissant Audio Y460 Plus
- La qualité arcade à domicile



SODIPENG

02 2 562 00 14 GACELY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

HOT LINE

(16)99.08.95.72

ANCE

5

CORE
EA FX

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

vous pouvez aussi gagner
un console

3615



TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

SODIPENG

Pour connaître toute
l'actualité PC Engine

DES DIZAINES
DE JEUX
PC ENGINE
A GAGNER
TOUS LES MOIS!!

Remplissez ce coupon et
retournez le à:

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY

Nom: _____

Adresse: _____

Ville: _____

Code postal: _____

COMME TOUS LES MOIS,
SODIPENG ET GÉNÉRATION 4

ORGANISENT UN GRAND CONCOURS À L'ANNÉE
CE MOIS-CI GAGNEZ UN SUPER LOT :
UN CD-ROM POUR COREGRAFX EN JOUANT AVEC

DRAGON EGG

1

Quel est le harpoc... ?

- a - Un serpent
- b - Un dragon
- c - Une créature sous

2

Dragon Egg est un jeu de genre

- a - d'adventure
- b - d'action
- c - de stratégie

3

Quel est le monstre de la dernière pro-

- a - Un scorpion
- b - Une araignée
- c - Un loup

LE MOIS
PROCHAIN UNE
SURPRISE !

N'oubliez pas vos coordonnées
des gagnants des précédentes
concours n'ayant pas reçu leur lot
sont priés de se faire connaître à
la rédaction

Envoyez vos réponses sur carte postale
uniquement à :

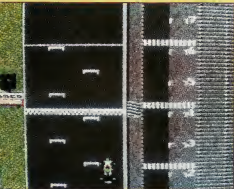
Génération 4
Concours Sodipeng

19, rue Hégésippe-Moreau,
75018 Paris

avant le 25 novembre, le cachet de la
poste faisant foi.



F1 WORLD CIRCUIT



Cette course de voitures de chez Namcot ne semble pas avoir un grand intérêt, et nous en avons déjà testé un bon nombre et souvent bien meilleures. D'autre part, les menus en japonais n'aident pas vraiment à la compréhension du jeu. La course est vue de haut, un peu comme dans Motorcader, et vous devez la terminer sinon en première position, au moins le mieux possible. Si vous toumez le volant trop brusquement, votre véhicule partira alors en tête-à-queue. Mais pour le reste, il n'existe pas de collisions avec les autres voitures. Vous devez vous contenter de rouler le plus vite possible, en faisant attention de ne pas sortir de la route, car vous perdrez du temps. Pas de surprises dans ce jeu, et alors que nous avons eu de très bons jeux de chez Namcot, l'on se demande si ce n'est pas une blague que ce F1 World Circuit.

**Intérêt : 54 % - Édité par
Namcot - Megadrive : dispo**

Voilà la seconde version de ce célèbre jeu sur la console Nec. Il s'agit d'une toute nouvelle version ne fonctionnant que sur le Super CD-Rom. Je vous rappelle que vous pouvez acheter une nouvelle carte Systems transformant l'ancien lecteur en Super CD-Rom. Mais qu'a donc cette version de plus que l'autre me demanderez-vous ? Eh bien plan de choses ! En tout premier lieu, vous avez Populous et Promised Land sur le même disque, de plus il y a une superbe

POPULOUS

présentation, et ensuite le son est de toute beauté grâce à ce fameux disque laser. Une autre chose non négligeable, le jeu est en anglais et parle en anglais (avec des sous-titres en japonais... alors là, je rigole...).

**Intérêt : 92 %
CoregrafX CD : disponible**





Général ! C'est le seul mot me venant à l'esprit pour exprimer ma surprise vis-à-vis de ce logiciel. Après une courte présentation, vous avez accès à un menu comportant sept options, les deux dernières étant le chargement et la sauvegarde d'une partie.

La première concerne les icônes que vous aurez à l'écran. Elles vous sont détaillées dans un anglais impeccable, typiquement oxfordien (celui de la BBC). La deuxième option est une présentation du jeu faite par le célèbre détective en personne. On se croirait devant un film, et les images digitalisées bougent au rythme des mots que vous entendez, y compris le mouvement des lèvres

des acteurs parfaitement synchrones. Seules des petites coupures d'un dixième de seconde par ci par là viennent interrompre le film. Mais c'est essentiellement dû au manque de mémoire de la console. Sherlock Holmes vous présente aussi les personnages principaux des affaires (appelés *Regulars*). Ceux-ci vous révéleront les noms d'autres personnes (les *Irregulars*), que vous devrez noter sur votre carnet afin d'aller les interroger.

Les dernières options concernent les trois énigmes que vous aurez à résoudre dans le jeu. Il est fortement conseillé de commencer par la première, c'est la plus facile.

Chaque interrogatoire donne lieu à une scène digitalisée de toute beau-

ti. Si vous n'avez pas tout suivi dans les dialogues, les acteurs se feront un plaisir de rejouer la scène devant vous, et une icône vous permet de lire les temps forts de la discussion. On est vraiment étonné par les capacités de cette petite console, et personnellement, je me prends à rêver au pied que je vais prendre lorsque le CDI arrivera. Bref, c'est extramildable !

SHERLOCK HOLMES



Philippe QUERLEUX

88%	GRAPHISME	71 %
	SON	87 %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITE	90 %

Jeu de réflexion
 Edité par Icom
 Coregrafix : disponible





DIGITAL ACCESS

Success Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ☎ 91 81 26 44

SEGA MEGADRIVE

Megadrive sans pers.	980 F
NA (globe) + jeu en choix	1290 F
Access: Power Stick	240 F
Legend Supra Megadrive	140 F
Legend 2500 2	120 F
Legend "Competition pro"	290 F
Legend "Stakes"	270 F
Access: Adaptation (jeu/jeu)	40 F

LES NOUVEAUTES

Alisa (globe)	30 C
Alisa	30 C
Alisa 2	30 C
Alisa 3	30 C
Alisa 4	30 C
Alisa 5	30 C
Alisa 6	30 C
Alisa 7	30 C
Alisa 8	30 C
Alisa 9	30 C
Alisa 10	30 C
Alisa 11	30 C
Alisa 12	30 C
Alisa 13	30 C
Alisa 14	30 C
Alisa 15	30 C
Alisa 16	30 C
Alisa 17	30 C
Alisa 18	30 C
Alisa 19	30 C
Alisa 20	30 C
Alisa 21	30 C
Alisa 22	30 C
Alisa 23	30 C
Alisa 24	30 C
Alisa 25	30 C
Alisa 26	30 C
Alisa 27	30 C
Alisa 28	30 C
Alisa 29	30 C
Alisa 30	30 C
Alisa 31	30 C
Alisa 32	30 C
Alisa 33	30 C
Alisa 34	30 C
Alisa 35	30 C
Alisa 36	30 C
Alisa 37	30 C
Alisa 38	30 C
Alisa 39	30 C
Alisa 40	30 C
Alisa 41	30 C
Alisa 42	30 C
Alisa 43	30 C
Alisa 44	30 C
Alisa 45	30 C
Alisa 46	30 C
Alisa 47	30 C
Alisa 48	30 C
Alisa 49	30 C
Alisa 50	30 C
Alisa 51	30 C
Alisa 52	30 C
Alisa 53	30 C
Alisa 54	30 C
Alisa 55	30 C
Alisa 56	30 C
Alisa 57	30 C
Alisa 58	30 C
Alisa 59	30 C
Alisa 60	30 C
Alisa 61	30 C
Alisa 62	30 C
Alisa 63	30 C
Alisa 64	30 C
Alisa 65	30 C
Alisa 66	30 C
Alisa 67	30 C
Alisa 68	30 C
Alisa 69	30 C
Alisa 70	30 C
Alisa 71	30 C
Alisa 72	30 C
Alisa 73	30 C
Alisa 74	30 C
Alisa 75	30 C
Alisa 76	30 C
Alisa 77	30 C
Alisa 78	30 C
Alisa 79	30 C
Alisa 80	30 C
Alisa 81	30 C
Alisa 82	30 C
Alisa 83	30 C
Alisa 84	30 C
Alisa 85	30 C
Alisa 86	30 C
Alisa 87	30 C
Alisa 88	30 C
Alisa 89	30 C
Alisa 90	30 C
Alisa 91	30 C
Alisa 92	30 C
Alisa 93	30 C
Alisa 94	30 C
Alisa 95	30 C
Alisa 96	30 C
Alisa 97	30 C
Alisa 98	30 C
Alisa 99	30 C
Alisa 100	30 C

LES HITS

Alisa 101	30 C
Alisa 102	30 C
Alisa 103	30 C
Alisa 104	30 C
Alisa 105	30 C
Alisa 106	30 C
Alisa 107	30 C
Alisa 108	30 C
Alisa 109	30 C
Alisa 110	30 C
Alisa 111	30 C
Alisa 112	30 C
Alisa 113	30 C
Alisa 114	30 C
Alisa 115	30 C
Alisa 116	30 C
Alisa 117	30 C
Alisa 118	30 C
Alisa 119	30 C
Alisa 120	30 C
Alisa 121	30 C
Alisa 122	30 C
Alisa 123	30 C
Alisa 124	30 C
Alisa 125	30 C
Alisa 126	30 C
Alisa 127	30 C
Alisa 128	30 C
Alisa 129	30 C
Alisa 130	30 C
Alisa 131	30 C
Alisa 132	30 C
Alisa 133	30 C
Alisa 134	30 C
Alisa 135	30 C
Alisa 136	30 C
Alisa 137	30 C
Alisa 138	30 C
Alisa 139	30 C
Alisa 140	30 C
Alisa 141	30 C
Alisa 142	30 C
Alisa 143	30 C
Alisa 144	30 C
Alisa 145	30 C
Alisa 146	30 C
Alisa 147	30 C
Alisa 148	30 C
Alisa 149	30 C
Alisa 150	30 C

NEC PC ENGINE

PC Engine	980 F
PC Engine 2	1290 F
PC Engine 3	1400 F
PC Engine 4	1500 F
PC Engine 5	1600 F
PC Engine 6	1700 F
PC Engine 7	1800 F
PC Engine 8	1900 F
PC Engine 9	2000 F
PC Engine 10	2100 F
PC Engine 11	2200 F
PC Engine 12	2300 F
PC Engine 13	2400 F
PC Engine 14	2500 F
PC Engine 15	2600 F
PC Engine 16	2700 F
PC Engine 17	2800 F
PC Engine 18	2900 F
PC Engine 19	3000 F
PC Engine 20	3100 F
PC Engine 21	3200 F
PC Engine 22	3300 F
PC Engine 23	3400 F
PC Engine 24	3500 F
PC Engine 25	3600 F
PC Engine 26	3700 F
PC Engine 27	3800 F
PC Engine 28	3900 F
PC Engine 29	4000 F
PC Engine 30	4100 F
PC Engine 31	4200 F
PC Engine 32	4300 F
PC Engine 33	4400 F
PC Engine 34	4500 F
PC Engine 35	4600 F
PC Engine 36	4700 F
PC Engine 37	4800 F
PC Engine 38	4900 F
PC Engine 39	5000 F
PC Engine 40	5100 F
PC Engine 41	5200 F
PC Engine 42	5300 F
PC Engine 43	5400 F
PC Engine 44	5500 F
PC Engine 45	5600 F
PC Engine 46	5700 F
PC Engine 47	5800 F
PC Engine 48	5900 F
PC Engine 49	6000 F
PC Engine 50	6100 F
PC Engine 51	6200 F
PC Engine 52	6300 F
PC Engine 53	6400 F
PC Engine 54	6500 F
PC Engine 55	6600 F
PC Engine 56	6700 F
PC Engine 57	6800 F
PC Engine 58	6900 F
PC Engine 59	7000 F
PC Engine 60	7100 F
PC Engine 61	7200 F
PC Engine 62	7300 F
PC Engine 63	7400 F
PC Engine 64	7500 F
PC Engine 65	7600 F
PC Engine 66	7700 F
PC Engine 67	7800 F
PC Engine 68	7900 F
PC Engine 69	8000 F
PC Engine 70	8100 F
PC Engine 71	8200 F
PC Engine 72	8300 F
PC Engine 73	8400 F
PC Engine 74	8500 F
PC Engine 75	8600 F
PC Engine 76	8700 F
PC Engine 77	8800 F
PC Engine 78	8900 F
PC Engine 79	9000 F
PC Engine 80	9100 F
PC Engine 81	9200 F
PC Engine 82	9300 F
PC Engine 83	9400 F
PC Engine 84	9500 F
PC Engine 85	9600 F
PC Engine 86	9700 F
PC Engine 87	9800 F
PC Engine 88	9900 F
PC Engine 89	10000 F
PC Engine 90	10100 F
PC Engine 91	10200 F
PC Engine 92	10300 F
PC Engine 93	10400 F
PC Engine 94	10500 F
PC Engine 95	10600 F
PC Engine 96	10700 F
PC Engine 97	10800 F
PC Engine 98	10900 F
PC Engine 99	11000 F
PC Engine 100	11100 F

LES NOUVEAUTES

PC Engine 101	11200 F
PC Engine 102	11300 F
PC Engine 103	11400 F
PC Engine 104	11500 F
PC Engine 105	11600 F
PC Engine 106	11700 F
PC Engine 107	11800 F
PC Engine 108	11900 F
PC Engine 109	12000 F
PC Engine 110	12100 F
PC Engine 111	12200 F
PC Engine 112	12300 F
PC Engine 113	12400 F
PC Engine 114	12500 F
PC Engine 115	12600 F
PC Engine 116	12700 F
PC Engine 117	12800 F
PC Engine 118	12900 F
PC Engine 119	13000 F
PC Engine 120	13100 F
PC Engine 121	13200 F
PC Engine 122	13300 F
PC Engine 123	13400 F
PC Engine 124	13500 F
PC Engine 125	13600 F
PC Engine 126	13700 F
PC Engine 127	13800 F
PC Engine 128	13900 F
PC Engine 129	14000 F
PC Engine 130	14100 F
PC Engine 131	14200 F
PC Engine 132	14300 F
PC Engine 133	14400 F
PC Engine 134	14500 F
PC Engine 135	14600 F
PC Engine 136	14700 F
PC Engine 137	14800 F
PC Engine 138	14900 F
PC Engine 139	15000 F
PC Engine 140	15100 F
PC Engine 141	15200 F
PC Engine 142	15300 F
PC Engine 143	15400 F
PC Engine 144	15500 F
PC Engine 145	15600 F
PC Engine 146	15700 F
PC Engine 147	15800 F
PC Engine 148	15900 F
PC Engine 149	16000 F
PC Engine 150	16100 F
PC Engine 151	16200 F
PC Engine 152	16300 F
PC Engine 153	16400 F
PC Engine 154	16500 F
PC Engine 155	16600 F
PC Engine 156	16700 F
PC Engine 157	16800 F
PC Engine 158	16900 F
PC Engine 159	17000 F
PC Engine 160	17100 F
PC Engine 161	17200 F
PC Engine 162	17300 F
PC Engine 163	17400 F
PC Engine 164	17500 F
PC Engine 165	17600 F
PC Engine 166	17700 F
PC Engine 167	17800 F
PC Engine 168	17900 F
PC Engine 169	18000 F
PC Engine 170	18100 F
PC Engine 171	18200 F
PC Engine 172	18300 F
PC Engine 173	18400 F
PC Engine 174	18500 F
PC Engine 175	18600 F
PC Engine 176	18700 F
PC Engine 177	18800 F
PC Engine 178	18900 F
PC Engine 179	19000 F
PC Engine 180	19100 F
PC Engine 181	19200 F
PC Engine 182	19300 F
PC Engine 183	19400 F
PC Engine 184	19500 F
PC Engine 185	19600 F
PC Engine 186	19700 F
PC Engine 187	19800 F
PC Engine 188	19900 F
PC Engine 189	20000 F
PC Engine 190	20100 F
PC Engine 191	20200 F
PC Engine 192	20300 F
PC Engine 193	20400 F
PC Engine 194	20500 F
PC Engine 195	20600 F
PC Engine 196	20700 F
PC Engine 197	20800 F
PC Engine 198	20900 F
PC Engine 199	21000 F
PC Engine 200	21100 F

LES HITS

PC Engine 201	21200 F
PC Engine 202	21300 F
PC Engine 203	21400 F
PC Engine 204	21500 F
PC Engine 205	21600 F
PC Engine 206	21700 F
PC Engine 207	21800 F
PC Engine 208	21900 F
PC Engine 209	22000 F
PC Engine 210	22100 F
PC Engine 211	22200 F
PC Engine 212	22300 F
PC Engine 213	22400 F
PC Engine 214	22500 F
PC Engine 215	22600 F
PC Engine 216	22700 F
PC Engine 217	22800 F
PC Engine 218	22900 F
PC Engine 219	23000 F
PC Engine 220	23100 F
PC Engine 221	23200 F
PC Engine 222	23300 F
PC Engine 223	23400 F
PC Engine 224	23500 F
PC Engine 225	23600 F
PC Engine 226	23700 F
PC Engine 227	23800 F
PC Engine 228	23900 F
PC Engine 229	24000 F
PC Engine 230	24100 F
PC Engine 231	24200 F
PC Engine 232	24300 F
PC Engine 233	24400 F
PC Engine 234	24500 F
PC Engine 235	24600 F
PC Engine 236	24700 F
PC Engine 237	24800 F
PC Engine 238	24900 F
PC Engine 239	25000 F
PC Engine 240	25100 F
PC Engine 241	25200 F
PC Engine 242	25300 F
PC Engine 243	25400 F
PC Engine 244	25500 F
PC Engine 245	25600 F
PC Engine 246	25700 F
PC Engine 247	25800 F
PC Engine 248	25900 F
PC Engine 249	26000 F
PC Engine 250	26100 F
PC Engine 251	26200 F
PC Engine 252	26300 F
PC Engine 253	26400 F
PC Engine 254	26500 F
PC Engine 255	26600 F
PC Engine 256	26700 F
PC Engine 257	26800 F
PC Engine 258	26900 F
PC Engine 259	27000 F
PC Engine 260	27100 F
PC Engine 261	27200 F
PC Engine 262	27300 F
PC Engine 263	27400 F
PC Engine 264	27500 F
PC Engine 265	27600 F
PC Engine 266	27700 F
PC Engine 267	27800 F
PC Engine 268	27900 F
PC Engine 269	28000 F
PC Engine 270	28100 F
PC Engine 271	28200 F
PC Engine 272	28300 F
PC Engine 273	28400 F
PC Engine 274	28500 F
PC Engine 275	28600 F
PC Engine 276	28700 F
PC Engine 277	28800 F
PC Engine 278	28900 F
PC Engine 279	29000 F
PC Engine 280	29100 F
PC Engine 281	29200 F
PC Engine 282	29300 F
PC Engine 283	29400 F
PC Engine 284	29500 F
PC Engine 285	29600 F
PC Engine 286	29700 F
PC Engine 287	29800 F
PC Engine 288	29900 F
PC Engine 289	30000 F
PC Engine 290	30100 F
PC Engine 291	30200 F
PC Engine 292	30300 F
PC Engine 293	30400 F
PC Engine 294	30500 F
PC Engine 295	30600 F
PC Engine 296	30700 F
PC Engine 297	30800 F
PC Engine 298	30900 F
PC Engine 299	31000 F
PC Engine 300	31100 F

LES CD ROM & SUPER CD ROM

Wonderboy, tout le monde connaît, et ce petit personnage a été mis à toutes les sauces au cours de ses aventures. Voici la toute dernière aventure de notre petit héros.

Toujours armé de son épée, il doit frapper sur les ennemis qu'il rencontre. Certains sont tués avec un seul coup, mais d'autres résistent plus longtemps. Comme dans les épisodes précédents, chaque ennemi éliminé vous crédite d'une certaine somme d'argent (si toutefois vous vous saisissez de

la petite pièce de monnaie qui reste après sa mort). Cet argent vous permettra de vous acheter des armes, des armures, et toutes sortes de potions.



Le jeu a tout pour plaire aux joueurs que nous sommes, mais comme souvent, il y a un revers à la médaille : il est complètement en japonais. Ce qui veut dire que tous les dialogues que vous aurez



WONDERBOY V



à l'écran seront incompréhensibles pour le plus grand nombre (NDLR : tu veux dire pour la quasi-totalité d'entre nous ?).

Je vais quand même vous dire ce qu'il faut faire pour ouvrir les premières portes que vous devrez franchir. Dans un premier temps, vous devrez découvrir une sorte de flûte de Pan, et retourner au village pour apprendre à vous en servir. Et vous aurez vraiment à jouer des mélodies grâce à votre manette. Il y a trois mélodies différentes et trois portes. À vous de trouver quelle porte correspond à chaque mélodie. Ensuite, vous vous retrouverez devant le monstre vous bloquant le chemin vers la suite de l'aventure. À vous de trouver la suite, et n'hésitez pas à laisser des messages d'aide sur le 3615 GEN4. Dans l'ensemble, le

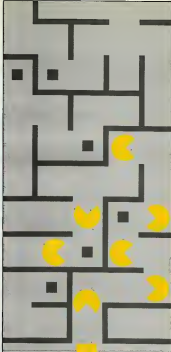
jeu rassemble aux épisodes précédents, et il possède une petite pile permettant la sauvegarde de votre aventure. Allez, puisque c'est vous, je vais vous donner un autre petit truc, lorsque vous vous retrouverez entre deux vagues, levez votre manette, vous voyagerez alors jusqu'à un monde où une fée vous donnera une compagne aïlée, qui vous suivra partout, et occupera les ennemis en leur donnant des coups de baguette sur la tête, pendant que vous leur réglerez leur compte. (Merci Simon [NDLR : Oui, c'est vrai, merci Simon !])



Philippe QUERLEUX

88%	GRAPHISME	88 %
	SON	82 %
	ANIMATION	86 %
	JOUABILITE	84 %

Jeu d'arcade
Édité par Sega
Mégadrive : disponible



Pour essayer
 les meilleurs logiciels de jeux
 parus chaque mois,
 une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Dial Bercy 2
 accès périphérique
 porte de Bercy
 direction
 Charenten - le Pont
 Tél. 49 37 82 80

fnac

Encore un nouveau jeu de baston sur la Megadrive. Celui-ci fait suite à Street of Rage testé il y a maintenant quelque temps.

Vous vous promenez dans des décors variés, et devez vous battre avec les gens que vous rencontrez. Etrange, non ! Moi, je me vois mal m'amuser à taper sur tous les gens que je rencontre dans la rue. Enfin, toujours est-il que vous rencontrez des ennemis de plus en plus coriaces. Pour vous défendre, vous avez étudié les arts martiaux et possédez en plus un pouvoir magique. En fonction de votre position par rapport à l'ennemi, vous avez plusieurs mouvements possibles.

Vous pouvez bondir et faire un saut périlleux en finissant par un coup de pied, rouler au sol et terminer par un "chassé", et même vous saisir de vos ennemis et les projeter au sol ou les lancer sur d'autres ennemis. Vous pourrez, au cours de votre progression, découvrir des armes et de la nourriture. La nourriture vous redonne des forces et les armes vous permettent de vous débarrasser plus facilement des adversaires. A la fin de la route se trouve, comme vous vous en doutez, l'ennemi gardant la porte vers le niveau suivant. Si vous avez des problèmes pour progresser durant les premiers niveaux, je vous conseille d'endosser l'autofire de votre manette et de presser le bouton. Je suis per-

KABUKI



sonnellement arrivé jusqu'au cinquième niveau avant de perdre mes vies. Le jeu est assez sympa, les ennemis variés, et la difficulté est croissante. Un bon jeu, pour les amateurs du genre.



PHILIPPE QUERLEUX

83%	GRAPHISME	81 %
	SON	83 %
	ANIMATION	85 %
	JOUABILITE	87 %

Jeu d'arcade
Edité par Teito
Megadrive : disponible



THE IMMORTAL



Après la version PC le mois dernier, la version Megadrive nous est parvenue. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure passionnant et superbement réalisé. Vous y dirigez un sorcier à travers un dédale de pièces et de couloirs, infestés d'ennemis, mais aussi de pièges, d'énigmes et de personnages avec lesquels vous pouvez discuter. Quelques améliorations ont été apportées au jeu, surtout pour les animations durant les affrontements et les différentes morts possibles. En outre, durant les combats, la vue passe en "plein écran", avec des sprites beaucoup plus gros, ce qui rend ces scènes particulièrement réussies.

Intérêt : 89 % - Édité par
Electronic Arts - Megadrive : dispo



FATAL REWIND

Comme vous le savez, la compagnie Electronic Arts est passée maître dans l'art d'adapter les jeux micros sur Megadrive. Et Fatal Rewind est le dernier-né de ces jeux.

Ouais ! Je dois dire qu'en général, j'aime bien les logiciels de cette fameuse compagnie, mais là, ce n'est pas le cas du tout. Le jeu est très difficile (plus que sur micro, un comble) et par moments, on perd un peu le contrôle du robot.

Pas grand-chose à dire sur le jeu, le test ayant déjà été fait sur micro il y a quelque temps. Sachez seulement qu'il s'agit de remonter un puits en combattant toutes sortes d'ennemis, et en ouvrant des "portes" au moyen de clés. Moi, personnellement, je ne l'achèterai pas.

Intérêt : 60 % - Édité par
Electronic Arts - Megadrive : dispo



DEVIL'S CRASH

Déjà par Dino Land sorti il y a quelques semaines, les amateurs de flipper possédant une Megadrive peuvent enfin se réjouir, avec l'adaptation du plus célèbre et du plus réussi des jeux de ce type disponibles sur consoles. En effet, initialement destiné à la CoregraftX, Devil Crash est plus qu'une simple conversion. Si les deux versions se ressemblent énormément, le jeu Megadrive possède tout de même quelques nouveautés, notamment au niveau des stages bonus. Ces derniers ont largement été modifiés sur le plan des graphismes et du jeu. De même pour les bruitages et musiques sensiblement supérieures, car utilisant les capacités de la Megadrive. Hormis ces deux points, le jeu reste identique, avec une vitesse toujours aussi rapide, voire plus rapide. Cependant le contrôle de la balle est plus aisé, entendez par là que les cibles visées sont atteintes plus facile-

ment. Dans l'ensemble un excellent logiciel ajoutant un plus indéniable, si besoin en était, à la bibliothèque de la Megadrive. A posséder !



Frank LADOIRE

91%	GRAPHISME	91 %
	SON	83 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITE	91 %

Jeu de flipper
Édité par Tehnosoft
Megadrive : disponible



KLAX

Déjà disponible sur bon nombre de micros et consoles, Klax vient tout juste de sortir sur Megadrive. Le jeu est toujours le même et ne décevra donc pas les amateurs. Je vous rappelle qu'il s'agit de réaliser une figure nommée Klax, constituée de trois plans de même couleur, et ce dans n'importe quel sens, c'est-à-dire horizontalement, verticalement ou diagonalement. Une fois la figure réalisée, les plans disparaissent, ce qui peut occasionner d'autres Klax. Par la suite, le programme vous propose certains challenges, comme réaliser des formes en X ou bien alors tenir pendant un temps donné. Même si cette version de Klax sur Megadrive n'est assurément pas la meilleure sur le



plan de la réalisation, le jeu garde tout son attrait et son intérêt. À essayer.

Intérêt : 88 % - Édité par
Tengen - Megadrive : disponible

Superbe logiciel sur Amiga, Pacmania déçoit quelque peu sur les autres machines, le Megadrive ne dérogeant pas à la règle. En effet, ce Pacman en 3D isométrique ne bénéficie pas de graphismes assez soignés, et le maniement du personnage, via le joypad, n'est certainement pas un modèle de précision, surtout lorsque le jeu évolue dans les niveaux supérieurs.

Toutefois, il reste sympathique et fidèle à la version Amiga. Les habitués retrouveront les habitués bonus, ainsi que les pestilles de différentes couleurs aux effets plus ou moins dopants.



À conseiller à tous les nostalgiques !

Intérêt 82 % - Édité par
Tengen - Megadrive : disponible



PACMANIA

Console
avec
3 jeux
1.400F

MEGADRIVE

Console
franchisée
avec 2
manettes.
**SUPER
PROMO**



JOSEPH - 199

SHIRAZ 4871	156	ROCKSTRON HIGHEST LAIR	149
DOCK	157	DOCK	150
CHARMERS DOCK	158	DAVID KING	151
DOCK	159		
FORGET THE WORLD	160	ADVENTURES	
ADVENTURES	161	ADVENTURES	162
ADVENTURES	162	ADVENTURES	163
ADVENTURES	163	ADVENTURES	164
ADVENTURES	164	ADVENTURES	165
ADVENTURES	165	ADVENTURES	166
ADVENTURES	166	ADVENTURES	167
ADVENTURES	167	ADVENTURES	168
ADVENTURES	168	ADVENTURES	169
ADVENTURES	169	ADVENTURES	170
ADVENTURES	170	ADVENTURES	171
ADVENTURES	171	ADVENTURES	172
ADVENTURES	172	ADVENTURES	173
ADVENTURES	173	ADVENTURES	174
ADVENTURES	174	ADVENTURES	175
ADVENTURES	175	ADVENTURES	176
ADVENTURES	176	ADVENTURES	177
ADVENTURES	177	ADVENTURES	178
ADVENTURES	178	ADVENTURES	179
ADVENTURES	179	ADVENTURES	180
ADVENTURES	180	ADVENTURES	181
ADVENTURES	181	ADVENTURES	182
ADVENTURES	182	ADVENTURES	183
ADVENTURES	183	ADVENTURES	184
ADVENTURES	184	ADVENTURES	185
ADVENTURES	185	ADVENTURES	186
ADVENTURES	186	ADVENTURES	187
ADVENTURES	187	ADVENTURES	188
ADVENTURES	188	ADVENTURES	189
ADVENTURES	189	ADVENTURES	190
ADVENTURES	190	ADVENTURES	191
ADVENTURES	191	ADVENTURES	192
ADVENTURES	192	ADVENTURES	193
ADVENTURES	193	ADVENTURES	194
ADVENTURES	194	ADVENTURES	195
ADVENTURES	195	ADVENTURES	196
ADVENTURES	196	ADVENTURES	197
ADVENTURES	197	ADVENTURES	198
ADVENTURES	198	ADVENTURES	199
ADVENTURES	199	ADVENTURES	200

290 F

[illegible]

**ULTIMA Paris sera ouvert
tous les Dimanches en Décembre**

THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY ASTOR LENOX TILDEN FOUNDATION 500 5TH AVENUE NEW YORK 17, N.Y.

**STARBLADE
LE FETICHE MAYA
COLORADO
METAL MUTANT**

AUTANT DE LOGICIELS OFFERTS PAR SILMARILS

**UN DE CES SOFTS
VOUS TENTE ?**

POUR LE GAGNER, RIEN DE PLUS SIMPLE !

TAPEZ

**3615
GEN4**

SUPER EDF

Jalisco est en nette amélioration depuis l'époque de Big Run, c'est le moins que l'on puisse dire ! En effet, si ce dernier se classe toujours parmi les plus mauvais logiciels jamais édité sur Super Famicom, Super EDF marque le renouveau de cette société. Et même si le jeu ne brille pas par son originalité, il mérite tout de même toute notre attention.

Avant de débiter la partie, et de vous lancer à corps perdu dans la bataille, le logiciel vous laisse le choix de votre arme parmi huit. Une fois cette affaire expédiée, le joueur peut laisser libre cours à ses pulsions meurtrières, et blaster tous les ennemis présents à l'écran. Contrairement aux autres jeux de tir, Super EDF ne propose pas de bonus, hormis des boucliers protecteurs au nombre de quatre. Inutile de vous dire que chacun des contacts avec l'ennemi, ou l'un de ses tris, élimine

un des boucliers jusqu'à la destruction du vaisseau. En revanche, chaque arme peut être utilisée de deux façons différentes en fonction de l'adversaire. De même, il est possible, via le joystick, de choisir la vitesse du jeu.

Sur le plan de la réalisation, Super EDF offre de superbes graphismes et de très bons bruitages. En re-

vanche, l'animation souffre toujours de la maladie chronique de la Super Famicom, je veux parler du ralentissement du jeu, lorsque de nombreux sprites sont présents à l'écran. Mais, et même si c'est regrettable, cela ne nuit pas à l'intérêt du jeu. En bref, un soft assez commun pour cette machine qui plaira aux amateurs !



Frank LADOIRE

81%	GRAPHISME	84 %
	SON	80 %
	ANIMATION	73 %
	JOUABILITE	85 %

Jeu de Shoot'em up
Édité par Jalisco
Super Famicom : disponible



En 30 ans, l'engouement du public américain pour le base-ball n'a cessé de croître. Durant cette période, et pour satisfaire les masses avides de sensations fortes, les "sports" sont devenus des véritables bêtes de cirque. Les protections ont laissé la place à de robustes armures, sans oublier la présence de joueurs robots redoutables en l'air de la balle. Guerre d'évolution pour les règles du jeu. Un membre d'une équipe, possédant une

l'ade de ses petites jambes musclées) vers le premier base, la balle en compte quatre (dont la position de départ) disposées en carré. Pendant ce temps, l'équipe adverse doit retrouver la balle pour la renvoyer sur l'une des bases, avant que le batteur n'y

malheureusement l'intuité du logiciel joue un ton en dessous. Le contexte sonore et la présentation générale du produit, corrects, s'ils étaient sur une autre machine, m'ont laissé sur ma faim au regard aux capacités de cette console. 2020 Baseball, faute de

2020 BASEBALL

solide battue, tente de renvoyer la plus loin possible une balle lancée par l'adversaire. Dès que la balle s'envole vers les cieux, le batteur doit s'élancer (il

parviendra, auquel cas, ce dernier est retiré de la partie. Le côté futuriste du logiciel n'apporte rien. Les spectateurs d'une autre époque s'ébrouent à l'écran sont sympathiques à regarder. Les robots possèdent des mimiques assez pittoresques,

réelle concurrence, permet à deux joueurs de vivre, à leur manière, leur "rêve américain".



Christian ROUX

80%	GRAPHISME	89 %
	SON	65 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITÉ	80 %

Jeu de sport
Édité par SNK
Neo - Geo : disponible



ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ☎ (1) 42 27 16 00
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Dimanche 14h à 18h
7 rue Raux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER ☎ 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

VROOM

Offert aux
100 Premiers
acheteurs d'un
520 ou 1040STE

*cadeau non cumulable

LYNX II
+ Amorceur
790 F

SEGAGEAR
+ 1 JEU
890 F

NEC GT
+ 1 JEU
2490 F

NEO GEO
+ 1 JEU
3490 F

S. FAMICOM
+ 1 Jeu
N.C.

MEGADRIVE
+ 1 Jeu + 1 Joy
1290 F

Ouvert les Dimanches 22 et 29 Décembre de 10h à 19h

*BUY TWO, GET ONE FREE

* Une cartouche gratuite pour deux achetées 300F pièce,
offre valable pour jeux Nec et Megadrive sur + de 100 titres.
Un jeu CD Rom Nec gratuit pour deux achetées 350F pièce,
offre valable sur + de 20 titres.

NEC DUO

Cartouche + 10 Rom (Nec Duo)
+ 1 CD + 1 JEU

3490F

LOCATION JEUX

CARTOUCHE	WE	SEMAINE
MEGADRIVE	50	100
NEC	50	100
SUPER FAMICOM	75	150
NEO GEO	100	200

A T A R I

Cadeau 10 Disquettes + 1 Joy + 1 Tapis

A M I G A

50 Disquettes + 1 Joy ou Prix Noël

520STE	2490F	AMIGA 500	Prix Noël
520STE 1M Ram Poole	2750F	AMIGA 500 1M* Ram	Prix Noël
520STE 2M Ram Poole	3360F	AMIGA 500 1M* + 10835	Prix Noël
520STE 4M Ram Poole	4260F	AMIGA PLUS	Prix Noël
1040STE	3260F	AMIGA PLUS + 10835	Prix Noël
1040STE + SM124	4260F	AMIGA 2000 + 1 Lect.	Prix Noël
Mega STE 4M* HD 40M* + SM124	9990F	AMIGA 2000 + 10835	Prix Noël
MON. SC1435 ST	1990F	MON. 10835 Commodore	Prix Noël

SERVICE

NOUVEAUTES
(1) 47 66 11 77

Disquettes Disquettes Konica
(3,5P DF DD) 200F les 5 Boîtes/10
175F les 50 (3,5P DF DD
325F les 100 Marque + Etiquettes)

ATARI MEGA STE OPEN
4M* Ram

6490 F

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

Livraison en 48h

Paiement: 14 fois sans
intérêt (sans réserve d'acceptation
du client)
par Chèque (France)
CB Visa, Carte Aurore
Ctre Remboursement

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Pce, 6, la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : _____

Adresse : _____

CP : _____

Ville : _____

Mode de règlement : Chèque Bancaire

CB N° _____

Date Validité : _____

Manuel Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation CM Montant

Signature

Total Port

Total Commande

Port Matériel, 150F, Accessoires: 50 F

ISHIDO



l'histoire est un "non-classique" du jeu de patience mineur, et a déjà été adapté sur Game Boy. Voici venir la version Lynx ! Aucune surprise : c'est toujours aussi pénal (et ça pèse mais mais) ! Vous devez poser des pierres sur un damier carré : chaque pierre existe en deux exemplaires, et possède à la fois une couleur et un motif. Au début ça paraît facile, il suffit de poser les pierres à côté d'autres pierres déjà posées. Problème : pour occuper une case se trouvant entre deux pierres déjà posées, il faut concilier la couleur de l'une et la forme de l'autre, et les choses se compliquent. Autre aveu :

truis ou quatre
pièces entourant
l'édifice central ! Ce n'a
peut-être pas l'air
très clair, mais non
sépares très vite
en jouant. Le but
est d'être sûr de sa

réduire le trou des continents collants : la logique est même tirée du Pinyin "Luo" (落), vous donnant accès à un fragment de la philosophie orientale en cas de succès. Bonne chance, et bonnes nuits bleues !

Tristan LATHIERE

91%

GRAPHISME	80 %
SON	81 %
ANIMATION	— %
FIABILITE	88 %

Jeu de réflexion
Edité par Atari
Lynx : disponible

ХУВД

L'exploration, menée à la main, de boutonniers infatigables et robots agressifs, le tout en perspective cavallière, voilà ce que propose Xybits. Cette conversion est sans aucun doute la meilleure de toutes et la plus fidèle au jeu d'origine. Encore une fois, les Lynx démontrent toutes les possibilités d'un système de gestion 3D et, une fois n'est pas coutume, les éditeurs ont encore quelques efforts à faire, dans le domaine sonore. Placer les robots et ministres dans, au rythme des gongs électriques, est du plus bel effet. Ensuite, le jeu consiste à em-



GAMES

BOTS



classique exploration et une judicieuse gestion de vos clés. Vous trouverez ces derniers par terre, ainsi que des pioches et divers bonus. À signaler aussi la traditionnelle boutique, permettant à tout un chacun de racheter le plein d'énergie et de se procurer certains gadgets. Dans l'ensemble, on superjeu autorisant le mode multijoueur.

se procurer certains gadgets. Dans l'ensemble, on superjeu autorisant le mode multijoueur.

Frank LADOIRE

85%

GRAPHISME	87 %
SON	91 %
ANIMATION	89 %
JOUABILITE	84 %

Jeu d'arcade / action
Édité par Atari
Lynx : disponible

AWESOME GOLF



N'y allez pas par quatre chemins : Awesome Golf est certainement ce qui se fait de mieux sur Lynx, tant au niveau de la réalisation technique que de l'intérêt proprement dit (pour ceux aimant les simulations sportives, bien entendu). Après avoir défini le niveau de difficulté (handicap, force du vent...), vous allez droit sur l'un des trois parcours proposés. Là, c'est le choc ! L'effet de zoom, permettant d'observer les difficultés du chemin tout vu du dessus et lors du swing, est remarquablement saisissant. Les étapes successives prennent en compte un grand nombre de paramètres du jeu (clubs, état du terrain, etc.)

le système de résolution pouvant permettre au premier abord (une barre de puissance... qui descend), est fort bien conçu : si l'on n'appuie pas au bon moment, le ballé part à droite ou à gauche, bref d'importe où. Si vous faites un birdie, un petit tableau d'affichage, où on est de l'équipe, vous permet d'apprendre l'emplacement. Un score remarquable, très précis, à la jouabilité parfaite, techniquement irréprochable... Bref un must !

Tristan LATHIERE

95%

GRAPHISME	88 %
SON	86 %
ANIMATION	95 %
JOUABILITE	90 %

Simulation de golf
Édité par Atari
Lynx : disponible



CONCOURS LYNX

ATARI et GENERATION 4 vous proposent ce mois-ci, un mégaconcours Lynx. Les heureux vainqueurs pourront gagner : 3 collections complètes des pin's Lynx (21 en tout), 150 pin's, 50 casquettes Lynx plus 10 jeux Ishido, et 10 jeux Scrapyard Dog.



1 Le code "MAND" sur Chip's Challenge donne accès :

- a - à un niveau caché
- b - à des vies infinies
- c - à un programme de courbes de Mandelbrot

3 Dans Blue Lightning, au niveau 6, vous pouvez :

- a - sauter en parachute
- b - atterrir sur un porte-avions
- c - atterrir à l'envers

5 Pour faire apparaître l'écran final de Shanghai, il faut :

- a - appuyer sur Option 1, Option 2, B et en Haut à Droite
- b - appuyer sur bouton A, B, Option 1, et en Haut à Gauche
- c - appuyer sur Option 1, A, en Bas et à Gauche

7 Dans Zaxxon Mercenary, en maintenant appuyé Option 1, et en pressant successivement Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, l'on accède :

- a - au dernier niveau
- b - au jeu de la vie
- c - à des armes nouvelles

9 Dans Klax, au niveau 100, en appuyant sur Option 1 et Option 2, quel message est affiché ?

- a - "You are the Best !"
- b - "You win Mr Klaxman !"
- c - "You win, big deal"

2 Dans Sime World, pour avoir des vies infinies, il faut appuyer simultanément sur :

- a - Option 1 et bouton A
- b - bouton A et bouton B
- c - Option 1 et Option 2

4 Dans Gates Of Zendicon, le code TRYX donne accès :

- a - au dernier niveau
- b - à un niveau secret
- c - à une publicité Epyx

6 Dans Pac Man, pour 6 vies supplémentaires, il faut appuyer sur :

- a - Pause, Option 2 et B
- b - Pause, Option 1 et A
- c - Pause, Option 1 et B

8 Dans Qix, le code du niveau 17 est :

- a - IFJEHI
- b - IFJBCM
- c - QFBJOU

10 Sur la boîte du Lynx 2, combien de fois apparaît le mot "Lynx" ?

- a - 6 fois
- b - 17 fois
- c - 25 fois



Encore une fois, l'adaptation sur Lynx d'un jeu micro prouve toute l'étendue des capacités fabuleuses de cette machine. Certes, le jeu reste moyennement intéressant, mais il possède par contre une réalisation exceptionnelle. Le scrolling est hyper réussi

et la bande sonore époustouflante. La maniabilité de votre voiture est très bonne, et je me suis surpris à m'amuser comme un fou sur ce jeu.

Intérêt : 70 % - Édité par
Atari - Lynx : disponible

APB

TOURNEMENT CYBERBALL

Intérêt : 78 % - Édité par
Atari - Lynx : disponible

Si vous êtes un fan de football américain, ayant des yeux en parfait état de marche, et (surtout) si vous n'avez pas peur de les user à force de

scruter des sprites microscopiques, essayez donc ce soft crispant à souhait, simulation pointue de ce que pourrait devenir le foot américain au siècle prochain. Hommes et machines composent chaque équipe, et moult

stratégies astucieuses vous sont proposées pour chaque phase de jeu.

Pour les connaisseurs !



SUR 3615 GEN4

SILMARILS VOUS OFFRE DES DIZAINES DE
LOGICIELS TELS :
STARBLADE, COLORADO, LE FETICHE MAYA,
METAL MUTANT.

DEPECHEZ-VOUS !



GAMEBOY'S GAMES



AEROSTAR

Les shoot'em up sont assez nombreux sur Game-Boy, mais le genre comporte surtout quelques titres déments (Nemesis 2, Parodius Nemesis, Choplifter 2), ce qui oblige les nouveaux jeux venus à être excellents. Aerostar est l'un des rares shoot'em up de la machine à comporter un scrolling vertical, mais sa maniabilité moyenne, et surtout son manque d'originalité, en font un produit sans grand intérêt. dommage...

Intérêt : 70 % - Édité par
Yic Tokai - Gameboy : dispo

RUBBER SAVER

Voici un shoot'em up venu tout droit du Japon, dans lequel vous contrôlez un robot qui, lorsqu'il est touché, se transforme en fillette. On retrouve certes les habituelles armes supplémentaires, les gros monstres, surtout en fin de niveau, mais rien de bien neuf. Avec une réalisation assez moyenne, voilà un jeu amusant peut-être nos amis nippons, mais qui n'est pas près de nous darder.

Intérêt : 74 % - Édité par
DMG - Gameboy : disponible

Après les trois excellents précédents, le trois dernier (Greaser 2, Sator R.C. Pro AM, et Blinden 01 Black), la trinité des trinités de jeux d'arcade sur Game-Boy. En attendant les fruits de Nekk, voilà une copie (même le service ne peut d'ailleurs vous le dire) avec un très bon jeu de stratégie. Les trois derniers (Greaser 2, Sator R.C. Pro AM, et Blinden 01 Black) sont des jeux de stratégie. Les trois derniers (Greaser 2, Sator R.C. Pro AM, et Blinden 01 Black) sont des jeux de stratégie.

TECMO BAWL

Si vous aimez le football américain, vous allez être servi avec cette simulationignée Tecmo. Bien réalisé, le jeu comporte non seulement tous les choix de stratégie essentiels à la réussite d'un match, mais les phases d'action sont en plus bien représentées, rapides, et le jeu jouable, pour peu que l'on connaisse les règles du sport national américain. À noter qu'il est possible de jouer à deux via le Game-Link. Pour les fans !

Intérêt : 72 % - Édité par
Tecmo - Gameboy : disponible

SNEAKY SNAKES

Au tout début, j'ai bien cru que ce jeu allait m'amuser. Son principe, diriger un serpent bondissant à travers un niveau, et lui faire dévorer un nombre assez important d'ennemis, afin que la porte vers le niveau suivant s'ouvre. La réalisation est assez bonne, mais la jouabilité laisse vraiment à désirer. Certains téléporteurs vous emmènent dans des pièces secrètes, où se cachent certains trésors indispensables pour passer au niveau suivant.

Hélas ! si vous n'êtes jamais passé par là, vous risquez de tomber sur un téléporteur qui vous renvoie au tableau d'origine, et finis les trésors, fini le passage au niveau suivant, un téléporteur n'étant utilisable qu'une seule fois. Bref, Sneaky Snakes, ça vaut pas son prix !

Intérêt : 64 % - Édité par
Tradewest - Gameboy : dispo



SUPER FAMICOM

La société IGS prépare depuis déjà quelques temps l'adaptation du film *The Rocketeer*. Il s'agit essentiellement d'un jeu d'action comportant des phases de



shoot'em up au pistolet contre un adversaire ou au moyen d'avions contre d'autres avions. Aucune date de sortie n'est annoncée mais le jeu est pratiquement terminé.



Humen de son côté travaille sur *Super Formation Soccer* réalisé en fausse 3D. Le jeu proposera 16 équipes au choix et plusieurs types de rencontres (match amical aux matchs de Coupe).

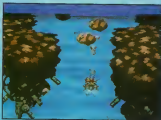


On connaît enfin une date de sortie, mais de décembre, pour *Top Race* annoncé le mois dernier.



dans cette même rubrique. Je vous rappelle qu'il s'agit en fait de l'adaptation de Lotus Challenge. Le jeu promet énormément avec de superbes graphismes et on l'espère une impression de vitesse aussi bonne que celle de Lotus. Dernière précision, le logiciel compte huit courses.

Dans la catégorie des purs shoot'em up Konami présente Axelay, prévu pour janvier 92. Rien à dire de



très folichon si ce n'est que ça ressemble pas mal à Gradius et que le jeu intègre quelques phases en fausse 3D avec une vue de derrière.

De son côté, Namco prépare Super Wagon Land



pour début décembre. La petite dit que ce jeu sort sur Super Famicom uniquement parce qu'il a eu du succès sur les autres machines.

Pour la fin du mois de novembre devrait sortir l'un des plus connus des jeux de l'histoire des jeux vidéo, Lemmings. Le jeu reste inchangé et il s'agit toujours de sauver un maximum de Lemmings, petite bête aux cheveux verts, d'une mort certaine.

À ne pas oublier Equinox, le premier logiciel de la société Sony Image Soft et Musya, un jeu d'arcade action à la réalisation superbe.



Dans le domaine sportif, Super Fire Pro Wrestling de



chez Human est annoncé pour le mois de décembre. Le but du jeu n'est pas nouveau, combattre tous les adversaires un à un et décrocher le couronne mondiale. À noter que le jeu offre trois modes de combats dont l'élimination sur un match n'autorisant aucune faute.

COREGRAFX



VENEZ DECOUVRIR

LA CORE GRAFX PUISSANCE 5



la version les développeurs travaillent de la suite sur PC Engine HDL avec les

BOUTIQUES PC ENGINE SODIPENG

PC-SODIPENG

4, Rue Grille d'Or
06000 Nice

PC-SODIPENG NEWS

4, Rue Grille d'Or
06000 Nice

PC-SODIPENG MARSILLE

75, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG ANTOINE

40, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA GUYONNE

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG ST GUY

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

PC-SODIPENG LA CROIX

15, Rue St Pierre
13000 Marseille

www.sodipe.com

SODIPENG (SODIPENG) (SODIPENG) (SODIPENG)

SODIPENG (SODIPENG) (SODIPENG) (SODIPENG)

SODIPENG (SODIPENG) (SODIPENG) (SODIPENG)



3615
SODIPENG

www.sodipe.com

SODIPENG (SODIPENG) (SODIPENG) (SODIPENG)

SODIPENG (SODIPENG) (SODIPENG) (SODIPENG)

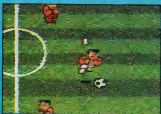
SODIPENG (SODIPENG) (SODIPENG) (SODIPENG)



Prévu pour le 22 novembre au Japon, *Raiden Trä* n'est autre que le très célèbre jeu d'arcade. La version CoregrafX est une conversion de plus puisque ce jeu est annoncé sur pratiquement toutes les consoles existantes. Bien connu des possesseurs de Megadrive, Gain Ground de chez Nec Avenue est pratiquement terminé sur Super CD-Rom pour CoregrafX. Au



vu des photos, une conclusion s'impose, les graphismes sont superbes pour ce genre de jeu. Du même éditeur ne devrait pas tarder Hellfire, un classique shoot'em up.



Revenons sur *CD Soccer*, un jeu de football de chez Nexat sur CD-Rom, comme son nom l'indique, autorisent le jeu à quatre joueurs. À suivre de la même société et sorti au Japon depuis une semaine, *Colyun*,



un énigmatique shoot'em up comptant cinq niveaux dont le héros n'est autre qu'un bébé dragon, animal très prisé par les concepteurs de jeu en ce moment.

MEGADRIVE



Sorli au Japon eumoment où vous lirez ces lignes, Rolling Thunder 2 chez Namco ressemble fortement au premier et offre la possibilité de jouer à deux simultanément. Apprenez que l'histoire débute en 1960 aux USA et vous mènerez jusque dans des pays lointain.

Fighting Mustang de chez Treco prévu pour décembre offre au joueur toute une panoplie (onze pour être précis) de personnages à combattre avant d'arriver contre le boss final. A suivre.

Pour tous les amateurs de jeu d'action le société Was



propose Twinkle Tale. Cela ressemble un peu à Gauntlet, vu d'avion, et devrait fort bien marcher sur Megadrive car peu de jeu de ce type ont été édité jusqu' alors. Après l'immense succès du premier, il était écrit qu'une suite viendrait le jour tôt ou tard. Ce jour est arrivé et Golden Axe 2 doit sortir le 20 décembre au Japon. Le jeu reprend exactement le même principe que le précédent volet avec des graphismes plus



fourillé et un choix de personnages plus importants. Du côté des européens, si l'on attend toujours les logiciels annoncés par Microsoft, Virgin Games annonce Chuck Rock, Corporation et Terminator 2 pour

le début de l'année prochaine.



BIENTOT LE 3615 KONSOL !

NEO-GEO



La console Neo Geo se dote de trois nouveaux titres qui s'inscrivent dans le chemin tracé par Street Fighter. Eightmen se situe dans un univers futuriste.



Robo Army met en scène deux androïdes chargés de nettoyer l'écran de méchants robots. Enfin, l'action de



Mutation Nation, se déroule dans les bas fonds d'une cité.

GAMEBOY

Home Alone de chez THQ est l'adaptation du film "Maman, j'ai raté l'avion". Vous jouez le rôle de Kevin McCallister, un petit garçon que les parents ont laissé seul à la maison. Malheureusement, deux voleurs, Marv et Henry, sont bien décidés à profiter de l'occasion pour cambrioler votre demeure. À travers les quatre niveaux de jeu, vous allez devoir ramasser tous les objets utiles pour repousser les attaques des deux voleurs. Sortie prévue le mois prochain. L'adaptation chez Virgin de Prince Of Persia, hit micro de l'année dernière arrive le mois prochain sur Game-Boy. Vous avez une heure pour retrouver dans un temple digne des 1001 Nuits une princesse captu-

rée par un tyran. Bref, si l'adaptation est réussie, ce sera sans aucun doute le meilleur jeu de ce type sur



console. Adapter Turrican un shoot'em'up aussi complet et complexe que Turrican sur la console portable de Nintendo n'est pas une mince affaire. Le jeu sur GameBoy restera-t-il jouable malgré la petite taille de l'écran? Réponse le mois prochain! Battletoads (chez Tradewest) était déjà l'un des meilleurs jeux sur console NES, alors autant dire que sa sortie le mois prochain sur Game-Boy constitue un événement. Original, Battletoads semble en plus être très bien réalisé. Espérons seulement le recevoir pour notre prochain numéro!



Après avoir proposé un très mauvais jeu sur micro avec Darkman, Ocean devrait rattraper le coup avec cette version Game-Boy basée sur le film de Sam Raimi. Sortie annoncée pour décembre.

Le premier jeu a sans aucun doute été l'un des plus gros hits de la Game-Boy, alors c'est avec un certain intérêt que nous attendons le second du nom, Double Dragon 2. Au total, 13 nouveaux niveaux pour sa bastonner. Dément, non? Sortie prévue pour décembre.

ACCOMPAGNE
DIGGER DANS SA
RECHERCHE DE LA
CITÉ PERDUE

NOUVEAU



MB



Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

présenté à Micro & Co

TIP OFF

Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP OFF".

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

- un scrolling multi directionnel
- 5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendamment les niveaux de chaque équipe
- une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur; contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.
- la possibilité de vous entraîner pour améliorer l'équipe et les tactiques.
- la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.
- des contrôles joystick instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).
- des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).
- deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.
- la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.

FACILE À JOUER - DIFFICILE À MAÎTRISER

ANCO Software Ltd



distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

3615 UBI

AMIGA ATARI ST
IBM PC & COMPATIBLES



Artigis Software & Shaper

© 1991 Anco Games



disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.